

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahamanirrahim

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memperkenankan kami untuk menyusun Buku Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran untuk MI, buku ini merupakan buku Perkuliahan Mata Kuliah Perencanaan pembelajaran untuk mahasiswa Program Studi PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kami menyadari bahwa buku ajar ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya, oleh karena itu kritik dan saran akan sangat berguna untuk penyempurnaan buku ajar ini.

Kepada Government of Indonesian (GoI) dan Islamic Development Bank (IDB) yang telah mensupport pembiayaan buku ajar ini dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan buku ini kami ucapkan banyak terima kasih.

Semoga buku ajar ini bermanfaat bagi siapapun yang membutuhkannya dan bagi pengembangan ilmu pendidikan khususnya.

Surabaya, Mei 2013

Chairati Saleh

Penulis

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Halaman Judul	i
Balik Halaman Judul	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv

ISI PAKET

PAKET 1	1
PAKET 2	9
PAKET 3	13
PAKET 4	23
PAKET 5	33
PAKET 6	48
PAKET 7	66
PAKET 8	75
PAKET 9	86

PENUTUP

Sistem Evaluasi	87
Daftar Pustaka.....	90
Daftar Riwayat Hidup Penulis	91

Kegiatan Awal (10 menit)

- ### Kegiatan inti (120 menit)

- ## Kegiatan Penutup (20 menit)

- ### Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

1. Membagi mahasiswa dalam 4 kelompok
2. Masing-masing kelompok mengidentifikasi :
3. Kelompok 1 : fakta dan informasi tentang perencanaan pembelajaran
4. Kelompok 2 : fungsi perencanaan pembelajaran
5. Kelompok 3 : fakta dan kendala yang dihadapi guru dalam perencanaan pembelajaran
6. Kelompok 4 : usaha-usaha yang perlu dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun RPP

Mengkritis RPP yang digunakan oleh guru dalam mengajar (RPP bisa) didownload

Buku paket, kertas plano, spidol.

- #### D. Ruang Lingkup Perencanaan Pembelajaran

Instruksional adalah perencanaan pembelajaran mengkoordinasikan komponen-komponen pembelajaran atau disebut dengan desain instruksional. Komponen organisasi instruksional yang dimaksud adalah:

- Secara sistematis perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan isi/materi pelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar, dan merumuskan sumber belajar/media pembelajaran yang akan digunakan serta merumuskan evaluasi pembelajaran. Untuk itu, dalam bahan kuliah ini akan diarahkan bagaimana mahasiswa-mahasiswi dapat membuat perencanaan pembelajaran tersebut.

5

Perencanaan pembelajaran memainkan peran penting dalam memandu guru untuk melaksanakan tugas sebagai pendidik dalam melayani kebutuhan belajar siswa-siswinya. Perencanaan pembelajaran juga dimaksudkan sebagai langkah awal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, maka perencanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman siswa-siswi dalam kegiatan belajar yang disusun secara sistematis dan sistemik. Perencanaan pembelajaran seharusnya dipandang sebagai suatu alat yang dapat membantu para pengelola pendidikan lebih berdaya guna dalam melaksanakan tugas dan fungsinya. Perencanaan dapat menolong pencapaian suatu sasaran secara lebih ekonomis, tepat waktu, dan member peluang untuk lebih mudah dikontrol dan dimonitor dalam pelaksanaannya.

- (1) menunjukkan arah kegiatan,
- (2) memperkirakan apa yang akan terjadi dalam pembelajaran,
- (3) menentukan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran,
- (4) menentukan skala prioritas, dan
- (5) menentukan alat pengukur atau standar
- (6) mengadakan pengawasan atau evaluasi kinerja, sasaran, dan kegiatan usahanya.

Manfaat perencanaan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- ## G. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Kompetensi

6

- (1) pemilihan kompetensi yang sesuai,
- (2) spesifikasi indikator-indikator evaluasi untuk menentukan keberhasilan pencapaian kompetensi,
- (3) pengembangan sistem pengajaran dan
- (4) penilaian.

- (1) menentukan spesifikasi asumsi-asumsi atau preposisi yang mendasar,
- (2) mengidentifikasi kompetensi,
- (3) menggambarkan secara spesifik kompetensi-kompetensi,
- (4) menentukan tingkat-tingkat kriteria dan jenis assessment,
- (5) mengelompokkan dan menyusun tujuan pembelajaran,
- (6) mendesain strategi pembelajaran,
- (7) mengorganisasi sistem pengelolaan,
- (8) melaksanakan percobaan program,
- (9) menilai desain program, dan
- (10) memperbaiki program.

1. Perencanaan pembelajaran adalah proses menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri atas kegiatan memilih dan menetapkan standar kompetensi (SK), memilih dan menetapkan kompetensi dasar (KD), mengembangkan indikator, memilih dan mengembangkan bahan ajar, memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan media/sumber belajar, dan mengembangkan instrumen penilaian.
2. Ruang lingkup perencanaan pembelajaran mencakup kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran (lebih rinci dari indikator), merumuskan isi/materi pelajaran yang harus dipelajari, merumuskan kegiatan belajar, memilih/mengembangkan sumber belajar/media pembelajaran yang akan digunakan dan mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran.
3. Tujuan perencanaan pembelajaran adalah menghasilkan rencana pembelajaran yang siap digunakan guru dalam pembelajaran. Sementara itu, fungsi rencana pembelajaran adalah sebagai pedoman kegiatan guru dalam mengajar dan pedoman siswa-siswi dalam kegiatan belajar di dalam kelas.
4. Urgensi perencanaan pembelajaran yaitu:
 - (1) menunjukkan arah kegiatan,
 - (2) memperkirakan apa yang akan terjadi dalam pembelajaran,
 - (3) menentukan cara terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran,

- ## Latihan

- ## Daftar Pustaka

- 8

Kegiatan Awal (10 menit)

- ### Kegiatan inti (80 menit)

- ### Kegiatan Penutup (20 menit)

- ### Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Gambar 7 model perencanaan pembelajaran

Menjelaskan desain setiap model dan membandingkan dengan model yang lain

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

Model-Model Perencanaan Pembelajaran

Model perencanaan pembelajaran adalah panduan berupa langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengembang pembelajaran dalam mengorganisir pembelajaran. Tidak ada suatu model yang paling bagus untuk mengembangkan suatu program pembelajaran. Pemilihan model disesuaikan pada pertimbangan pemilihan dan penentuan model yang dipilih.

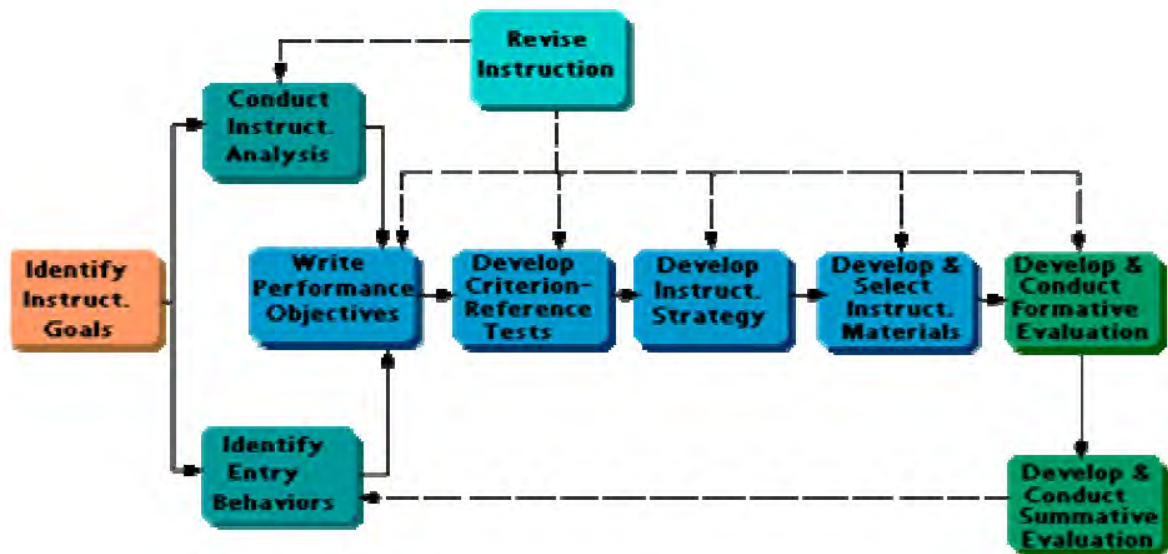
Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model hannafin and peck. Satu lagi adalah model beroreintasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekiolah, dll. contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey sementara contoh model melingkar adalah model Kemp.

A. Model Dick dan Carey

Salah satu model perencanaan pembelajaran adalah model Dick and Carey (1985). Model ini termasuk ke dalam model prosedural. Langkah-langkah perencanaan pembelajaran menurut Dick and Carey adalah:

- a. Mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran.
- b. Melaksanakan analisis pembelajaran
- c. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa
- d. Merumuskan tujuan performansi
- e. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran
- g. Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran
- h. Mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif
- i. Merevisi bahan pembelajaran
- j. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif

Perhatikan tahapan model Dick dan Carey berikut ini :



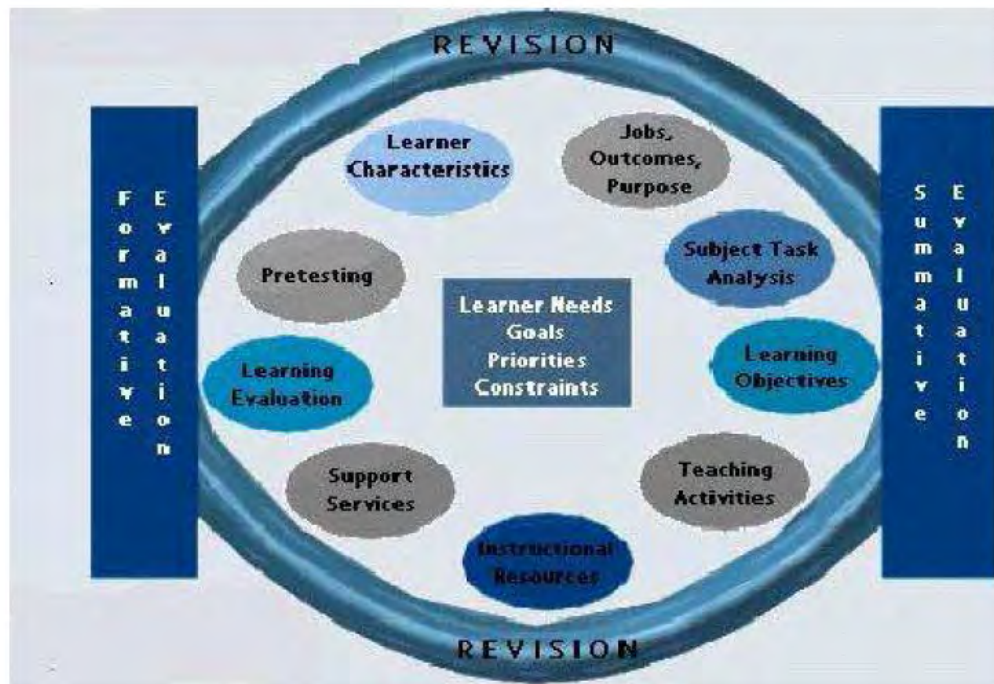
Tabel 1. Model Dick dan Carey

Model Dick and Carey terdiri dari 10 langkah. Setiap langkah sangat jelas maksud dan tujuannya sehingga bagi perancang pemula sangat cocok sebagai dasar untuk mempelajari model desain yang lain. Kesepuluh langkah pada model Dick and Carey menunjukkan hubungan yang sangat jelas, dan tidak terputus antara langkah yang satu dengan yang lainnya. Dengan kata lain, system yang terdapat pada Dick and Carey sangat ringkas, namun isinya padat dan jelas dari satu urutan ke urutan berikutnya.

Langkah awal pada model Dick and Carey adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Langkah ini sangat sesuai dengan kurikulum perguruan tinggi maupun sekolah menengah dan sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran tertentu di mana tujuan pembelajaran pada kurikulum agar dapat melahirkan suatu rancangan pembangunan. Penggunaan model Dick and Carey dalam pengembangan suatu mata pelajaran dimaksudkan agar (1) pada awal proses pembelajaran anak didik atau siswa dapat mengetahui dan mampu melakukan hal-hal yang berkaitan dengan materi pada akhir pembelajaran, (2) adanya pertautan antara tiap komponen khususnya strategi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang dikehendaki, (3) menerangkan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam melakukan perencanaan desain pembelajaran.

B. Model Kemp

Model Kemp termasuk ke dalam contoh model melingkar jika ditunjukkan dalam sebuah diagram, model ini akan tampak seperti gambar berikut ini:



Gambar 2. Model Kemp

Menurut Kemp (dalam, Trianto, 2007: 53) Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinu. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat ini dimulai dari titik manapun sesuai di dalam siklus tersebut.

Model Kemp memberi kesempatan kepada para pengembang untuk dapat memulai dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia dan berorientasi pada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dimulai dari tujuan. Model ini memuat sepuluh unsur rencana perancangan pembelajaran. Kesepuluh unsur tersebut adalah:

1. Identifikasi masalah pembelajaran, tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi antara tujuan menurut kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi di lapangan baik yang menyangkut model, pendekatan, metode, teknik maupun strategi yang digunakan guru.
2. Analisis Siswa, analisis ini dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik siswa yang meliputi ciri, kemampuan dan pengalaman baik individu maupun kelompok.
3. Analisis Tugas, analisis ini adalah kumpulan prosedur untuk menentukan isi suatu pengajaran, analisis konsep, analisis pemrosesan informasi, dan analisis prosedural yang digunakan untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan tentang tugas-tugas belajar dan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk Rencana Program Pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS)
4. Merumuskan Indikator, Analisis ini berfungsi sebagai (a) alat untuk mendesain kegiatan pembelajaran, (b) kerangka kerja dalam merencanakan mengevaluasi hasil belajar siswa, dan (c) panduan siswa dalam belajar.

Sebuah media pembelajaran yang telah siap perlu dinilai untuk menguji keberkesanan dan dampak pembelajaran. Penilaian yang dimaksud melibatkan beberapa aspek diantaranya menilai pencapaian pelajar, pembelajaran yang dihasilkan, memilih metode dan media, kualitas media, penggunaan guru dan penggunaan pelajar.

E. Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADIDE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni :

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis). Oleh karena itu, output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

2. Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blueprint). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lainlain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

3. Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Atau diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

4. Implementasi

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan

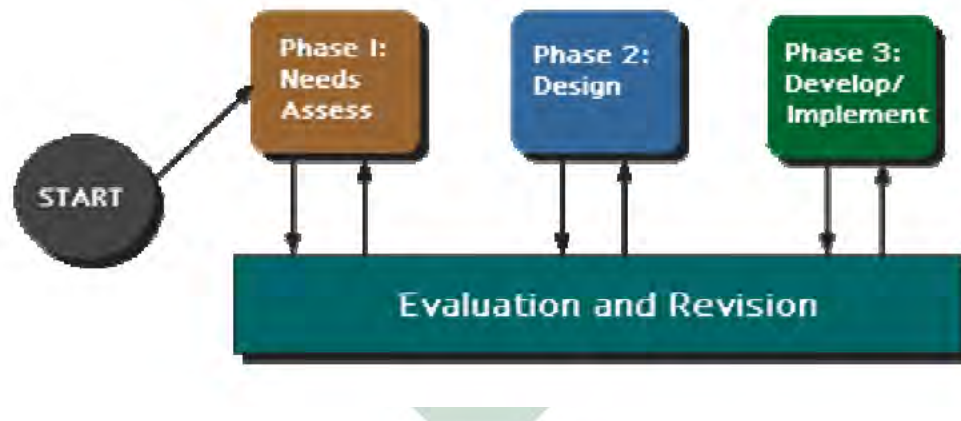
software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

F. Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase Analisis keperluan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Hannafin & Peck 1988). Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk. Gambar di bawah ini menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck (1988).



Gambar 3. Model Hanafin and Peck

Fase pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi Hannafin dan Peck (1988) menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

Fasa yang kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck (1988) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaedah yang paling baik untuk mencapai tujuan

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck (1988) mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen story board akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses pengubahsuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki. Model Hannafin dan Peck (1988) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck (1988) menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan

G. Model PPSI

Model pengembangan PPSI dilakukan untuk rancangan pembelajaran sebagaimana bagan berikut:



Gambar 4. Model pengembangan PPSI (Mudhofir dalam Sasongko, 2004:57)

Secara garis besar, model pengembangan PPSI mengikuti pola dan siklus pengembangan yang mencakup: (1) perumusan tujuan, (2) pengembangan alat evaluasi, (3) kegiatan belajar, (4) pengembangan program kegiatan, (5) pelaksanaan pengembangan. Sesuai bagan di atas, perumusan tujuan menjadi dasar bagi penentuan alat evaluasi pembelajaran dan rumusan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar lebih lanjut menjadi dasar pengembangan program kegiatan, yang selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan. Hasil pelaksanaan tentunya dievaluasi, dan selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk merevisi pengembangan program kegiatan, rumusan kegiatan belajar, dan alat evaluasi.

Rangkuman

1. Tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari pada model yang lain. Pengembang pembelajaran memilih model berdasarkan pertimbangan kesesuaian dan kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan.
2. Terdapat beberapa orientasi model disain pembelajaran yaitu 1) model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. 2) Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran,

misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model hannaftin and peck dan model ADDIE, 3) model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey, 4. model melingkar adalah model Kemp.

3. Model desain pembelajaran Kemp terdiri atas beberapa langkah yang tidak prosedural yang dapat dimulai dari mana saja yang meliputi: tujuan khusus, analisis tugas pembelajaran, analisis pembelajaran, masalah pembelajaran, sumber-sumber pembelajaran, instrumen evaluasi, penyampaian pembelajaran, strategi pembelajaran, urutan isi /materi, evaluasi formatif, sumatif, perbaikan, perencanaan, pengelolaan proyek, dan jasa pendukung.

Latihan

1. Mengapa pengembang pembelajaran perlu menggunakan model perencanaan pembelajaran dalam mengembangkan suatu program pembelajaran
2. Klasifikasikanlah model-model perencanaan pembelajaran berdasarkan bentuk dan fungsinya
3. Sebutkan langkah-langkan model Dick dan Carey
4. Jelaskan perbedaan antara model ADDIE dan model ASSURE
5. Desainlah sebuah program pembelajaran dengan menggunakan model Dick dan Carey

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. Teknologi Instruksional. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Dick, Walter. Carey, Lou. Carey, James O. 2001. The Systematic Design of Instruction. 5th. USA: Longman.
- Gagne, RM., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1992. Principles of Instructional Design. New York: Holt, Rinehart ad Winstone.
- Ibrahim, R. dan S., Nana Syaodih. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Depdikbud dan Rineka Cipta.
- Kemp, Jerrold E., Garry R. Morisson, and Steven Ross. 1994. Designing Effective Instruction. New York: McMillan College Publish. Co.
- Morisson, Gary, R. Ross, Steven M. Kemp, Jerrold E. 2001. Designing Effective Instruction. 3rd. USA: John Willey & Sons, Inc.
- Munandir. 1997. Rancangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Reigeluth, M. 1999. Designing Constructivistic Learning Environments. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associated.
- Setyosari, Punaji. 2001. Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktek. Malang: Elang Mas

- ### Kegiatan Penutup (20 menit)

- ### Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Tujuan

Bahan dan Alat

Uraian Materi

Merumuskan Indikator Pembelajaran

A. Pengertian

Indikator merupakan penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur dan/atau dapat diobservasi. Dalam mengembangkan indikator perlu mempertimbangkan:

1. tuntutan kompetensi yang dapat dilihat melalui kata kerja yang digunakan dalam KD;
2. karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah;
3. potensi dan kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan lingkungan/ daerah.

Dalam mengembangkan pembelajaran dan penilaian, terdapat dua rumusan indikator, yaitu:

1. Indikator pencapaian kompetensi yang dikenal sebagai indikator;
2. Indikator penilaian yang digunakan dalam menyusun kisi-kisi dan menulis soal yang dikenal sebagai indikoator soal.

Indikator dirumuskan dalam bentuk kalimat dengan menggunakan kata kerja operasional. Rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua hal yaitu tingkat kompetensi dan materi yang menjadi media pencapaian kompetensi.

C. Fungsi Indikator

Indikator memiliki kedudukan yang sangat strategis dalam mengembangkan pencapaian kompetensi berdasarkan SK-KD. Indikator berfungsi sebagai berikut :

1. Pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran Pengembangan materi pembelajaran harus sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Indikator yang dirumuskan secara cermat dapat memberikan arah dalam pengembangan materi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, potensi dan kebutuhan peserta didik, sekolah, serta lingkungan.
2. Pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Desain pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Pengembangan desain pembelajaran hendaknya sesuai dengan indikator yang dikembangkan, karena indikator dapat memberikan gambaran kegiatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai kompetensi. Indikator yang menuntut kompetensi dominan pada aspek prosedural menunjukkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan tidak dengan strategi ekspositori melainkan lebih tepat dengan strategi discovery-inquiry.
3. Pedoman dalam mengembangkan bahan ajar
Bahan ajar perlu dikembangkan oleh guru guna menunjang pencapaian kompetensi peserta didik. Pemilihan bahan ajar yang efektif harus sesuai tuntutan indikator sehingga dapat meningkatkan pencapaian kompetensi secara maksimal.
4. Pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar
Indikator menjadi pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi hasil belajar, Rancangan penilaian memberikan acuan dalam menentukan bentuk dan jenis penilaian, serta pengembangan indikator penilaian. Pengembangan indikator penilaian harus mengacu pada indikator pencapaian yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan SK dan KD.mencakup: (1) perumusan tujuan, (2) pengembangan alat evaluasi, (3) kegiatan belajar, (4) pengembangan program kegiatan, (5) pelaksanaan pengembangan. Sesuai bagan di atas, perumusan tujuan menjadi dasar bagi penentuan alat evaluasi pembelajaran dan rumusan kegiatan belajar. Rumusan kegiatan belajar lebih lanjut menjadi dasar pengembangan program kegiatan, yang selanjutnya adalah pelaksanaan pengembangan. Hasil pelaksanaan tentunya dievaluasi, dan selanjutnya hasil evaluasi digunakan untuk merevisi pengembangan program kegiatan, rumusan kegiatan belajar, dan alat evaluasi.

D. Mekanisme pengembangan indikator

- ### 1. Menganalisis Tingkat Kompetensi dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Langkah pertama pengembangan indikator adalah menganalisis tingkat kompetensi dalam SK dan KD. Hal ini diperlukan untuk memenuhi tuntutan minimal kompetensi yang dijadikan

standar secara nasional. Sekolah dapat mengembangkan indikator melebihi standar minimal tersebut. Tingkat kompetensi dapat dilihat melalui kata kerja operasional yang digunakan dalam SK dan KD. Tingkat kompetensi dapat diklasifikasi dalam tiga bagian, yaitu tingkat pengetahuan, tingkat proses, dan tingkat penerapan. Kata kerja pada tingkat pengetahuan lebih rendah dari padatingkat proses maupun penerapan. Tingkat penerapan merupakan tuntutan kompetensi paling tinggi yang diinginkan. Klasifikasi tingkat dapat dilihat pada table 1.

Table 1. Tingkat Kompetensi Kata kerja Operasional

No	Klasifikasi Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional yang Digunakan
1	Berhubungan dengan mencari keterangan (<i>dealing with retrieval</i>)	1. Mendeskripsikan (<i>describe</i>) 2. Menyebutkan kembali (<i>recall</i>) 3. Melengkapi (<i>complete</i>) 4. Mendaftar (<i>list</i>) 5. Mendefinisikan (<i>define</i>) 6. Menghitung (<i>count</i>) 7. Mengidentifikasi (<i>identify</i>) 8. Menceritakan (<i>recite</i>) 9. Menamai (<i>name</i>)
2	Memproses (<i>processing</i>)	1. Mensintesis (<i>synthesize</i>) 2. Mengelompokkan (<i>group</i>) 3. Menjelaskan (<i>explain</i>) 4. Mengorganisasikan (<i>organize</i>) 5. Meneliti/melakukan eksperimen (<i>experiment</i>) 6. Menganalogikan (<i>make analogies</i>) 7. Mengurutkan (<i>sequence</i>) 8. Mengkategorikan (<i>categorize</i>) 9. Menganalisis (<i>analyze</i>) 10. Membandingkan (<i>compare</i>) 11. Mengklasifikasi (<i>classify</i>) 12. Menghubungkan (<i>relate</i>) 13. Membedakan (<i>distinguish</i>) 14. Mengungkapkan sebab (<i>state causality</i>)

No	Klasifikasi Tingkat Kompetensi	Kata Kerja Operasional yang Digunakan
3	Menerapkan dan mengevaluasi	1. Menerapkan suatu prinsip (<i>applying a principle</i>) 2. Membuat model (<i>model building</i>) 3. Mengevaluasi (<i>evaluating</i>) 4. Merencanakan (<i>planning</i>) 5. Memperhitungkan/meramalkan kemungkinan (<i>extrapolating</i>) 6. Memprediksi (<i>predicting</i>) 7. Menduga/Mengemukakan pendapat/ mengambil kesimpulan (<i>inferring</i>) 8. Meramalkan kejadian alam/sesuatu (<i>forecasting</i>) 9. Menggeneralisasikan (<i>generalizing</i>) 10. Mempertimbangkan /memikirkan kemungkinan-kemungkinan (<i>speculating</i>) 11. Membayangkan /mengkhayalkan/ mengimajinasikan (<i>Imagining</i>) 12. Merancang (<i>designing</i>) 13. Menciptakan (<i>creating</i>) 14. Menduga/membuat dugaan/ kesimpulan awal (<i>hypothezing</i>)

Selain tingkat kompetensi, penggunaan kata kerja menunjukkan penekanan aspek yang diinginkan, mencakup sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Pengembangan indikator harus mengakomodasi kompetensi sesuai tendensi yang digunakan SK dan KD. Jika aspek keterampilan lebih menonjol, maka indikator yang dirumuskan harus mencapai kemampuan keterampilan yang diinginkan. Klasifikasi kata kerja berdasarkan aspek kognitif, Afektif dan Psikomotorik disajikan dalam tabel 2, 3, dan 4. dikembangkan.

Tabel. 2 Ranah Psikomotor

Menirukan	Memanipulasi	Pengalamiahan	Artikulasi
Mengaktifkan Menyesuaikan Menggabungkan Melamar Mengatur Mengumpulkan Menimbang Memperkecil Membangun Mengubah Membersihkan Memposisikan Mengonstruksi	Mengoreksi Mendemonstrasikan Merancang Memilah Melatih Memperbaiki Mengidentifikasi Mengisi Menempatkan Membuat Memanipulasi Mereparasi Mencampur	Mengalihkan Menggantikan Memutar Mengirim Memindahkan Mendorong Menarik memproduksi Mencampur Mengoperasikan Mengemas Membungkus	Mengalihkan Mempertajam Membentuk Memadankan Menggunakan Memulai Menyetir Menjeniskan Menempel Menseketsa Melonggarkan Menimbang

Tabel. 2 Ranah Kognitif dan Afektif

Pengetahuan	Pemahaman	Penerapan	Analisis	Sintesis	Penilaian
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengombinasikan	Memutuskan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Mengarang	Memprediksi
Memberi indeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menanggulangi	Menugaskan
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menghubungkan	Menafsirkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Memerinci
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagikan	Merancang	Merangkum
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Mendikte	Memvalidasi
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Meningkatkan	Mengetes
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Memperjelas	Mendukung
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahakan	Memfasilitasi	Memilih
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Membentuk	Memproyeksikan
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan	Merumuskan	
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih	Menggeneralisasi	
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur	Menggabungkan	
Memberi kode		Meramalkan	Melatih	Memadukan	
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer	Membatas	
Menulis		Memproses		Mereparasi	
		Mengaitkan		Menampilkan	
		Menyusun		Menyiapkan	
		Mensimulasikan		Memproduksi	
		Memecahkan		Merangkum	
		Melakukan		Merekonstruksi	
		Mentabulasi			
		Memproses			
		Meramalkan			

Tabel 3. Kata Kerja Ranah Afektif

Menerima	Menanggapi	Menilai	Mengelola	Menghayati
Memilih	Menjawab	Mengasumsikan	Menganut	Mengubah perilaku
Mempertanyakan	Membantu	Meyakini	Mengubah	Berakhlak mulia
Mengikuti	Mengajukan	Melengkapi	Menata	Mempengaruhi
Memberi	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengklasifikasikan	Mendengarkan
Menganut	Menyenangi	Memperjelas	Mengombinasikan	Mengkualifikasi
Mematuhi	Menyambut	Memprakarsai	Mempertahankan	Melayani
Meminati	Mendukung	Mengimani	Membangun	Menunjukkan
	Menyetujui	Mengundang	Membentuk	Membuktikan
	Menampilkan	Menggabungkan	pendapat	Memecahkan
	Melaporkan	Mengusulkan	Memadukan	
	Memilih	Menekankan	Mengelola	
	Mengatakan	Menyumbang	Menegosiasi	
	Memilah		Merembuk	
	Menolak			

D : dengan tanpa kesalahan dalam membuat kalimat

1. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar (KD). Pencapaian KD ditandai dengan perubahan perilaku yang dapat diukur mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Indikator digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.
2. Fungsi Indikator diantaranya :
 - a. Sebagai pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran.
 - b. Sebagai pedoman dalam mendesain kegiatan pembelajaran
 - c. Sebagai pedoman dalam mengembangkan bahan ajar
 - d. Sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan penilaian hasil belajar
3. Indikator dikembangkan dengan langkah-langkah: (a) menganalisis tingkat kompetensi dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, (b) menganalisis karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan sekolah, (c) menganalisis kebutuhan dan potensi, (d) merumuskan indikator, dan (e) mengembangkan Indikator penilaian.

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan indikator!
2. Apa yang anda ketahui tentang fungsi indikator!
3. Apa saja taksonomi atau klasifikasi indikator, jelaskan dengan memberikan beberapa contoh!
4. Bagaimana membuat kriteria indikator yang baik, jelaskan dengan disertai contoh! penilaian.

Harrow, A. J. (1972). A taxonomy of the psychomotor domain: A guided for developing behavioral objective. New York: David Mc Key Company.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002). Jakarta: Balai Pustaka Mardapi, Dj. dan Ghofur, A, (2004). Pedoman Umum Pengembangan Penilaian;\

Kurikulum Berbasis Kompetensi SMA. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.

Mehrens, W.A, and Lehmann, I.J, (1991). Measurement and Evaluation in Education and Psychology. Fort Woth: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Fokus Media. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 14 tahun 2005 tentang Organisasi danTata Kerja Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan

Menengah Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: DirektoratJenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Jakarta, 2006.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Jakarta, 2006.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional
- Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2007. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 25 tahun 2006 tentang Rincian Tugas Unit Kerja di Lingkungan Direktorat Jenderal Manajemen
- Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2007 tentang tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Popham, W.J., (1999). Classroom Assessment: What teachers need to know. Mass: Allyn-Bacon.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Fokus Media..

- ## Kegiatan perkuliahan

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

1. Membagi mahasiswa dalam 7 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang strategi pembelajaran, dan diminta untuk member contoh tentang aplikasi
Kelompok 1 : Strategi pembelajaran ekspositori
Kelompok 2 : Strategi pembelajaran inkuiri
Kelompok 3 : Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktifitas
Kelompok 4: Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir
Kelompok 5 : Strategi pembelajaran kooperatif
Kelompok 6 : Strategi pembelajaran kontekstual
Kelompok 7 : Strategi pembelajaran afektif
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Memberikan tugas dan latihan

LKM tentang 7 strategi pembelajaran

Member contoh setiap strategi pembelajaran

Buku paket, kertas plano, spidol.

diklasifikasikan menjadi 4, yaitu: (1) strategi pembelajaran langsung (direct instruction), (2) tak langsung (indirect instruction), (3) interaktif, (4) mandiri, dan (5) melalui pengalaman (experimental). Penerapan strategi dapat menggunakan metode, diantaranya metode ceramah, diskusi, debat, inkuiri, studi kasus, simulasi, bermain peran, dan masih banyak lagi. Sedangkan contoh keterampilan antara lain keterampilan bertanya, demonstrasi, evaluasi, perencanaan, ekspositori, dan pengajaran langsung.

Menurut Wina Sanjaya (2006) ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan. Rownree (1974) mengelompokkan ke dalam strategi penyampaian- penemuan (exposition-discovery learning) dan strategi pembelajaran kelompok dan pembelajaran individual (groups-individual learning).

Ditinjau dari segi isi/bahan belajar, ada strategi exposition dan strategi discovery. Dalam strategi exposition, bahan pelajaran disajikan kepada mereka dalam bentuk jadi dan pebelajar dituntut untuk menguasai bahan tersebut. Roy Killen menyebutnya dengan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*). Mengapa dikatakan strategi pembelajaran langsung? Sebab dalam strategi itu materi pelajaran disajikan begitu aja kepada pebelajar; pebelajar tidak dituntut untuk mengolahnya. Kewajiban mereka adalah menguasainya secara penuh. Dengan demikian, dalam strategi ekpositori guru berfungsi sebagai penyampai informasi. Berbeda dengan strategi discovery, bahwa bahan pelajaran dicari dan ditemukan sendiri oleh mereka melalui berbagai aktivitas sehingga tugas guru lebih banyak sebagai fasilitator dan pembimbing. Karena sifatnya yang demikian, strategi ini sering juga dinamakan strategi pembelajaran tidak langsung.

Sedangkan ditinjau dari segi pebelajar maka ada strategi belajar individual dan strategi belajar kelompok. Strategi belajar individual dilakukan oleh pebelajar secara mandiri. Kecepatan, kelambatan, dan keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan individu yang bersangkutan. Bahan pelajaran dan bagaimana mempelajarinya didesain untuk belajar sendiri. Contoh strategi pembelajaran adalah belajar melalui modul, atau belajar bahasa melalui kaset audio.

Berbeda dengan strategi pembelajaran individual, strategi belajar kelompok itu dilakukan secara beregu. Sekelompok pebelajar diajar oleh seorang atau beberapa orang guru. Bentuk belajar kelompok itu bisa kelompok besar, klasikal, atau bisa juga belajar dalam kelompok kecil seperti buzz group. Strategi kelompok tidak memperhatikan kecepatan belajar individual. Setiap individu dianggap sama. Oleh karena itu belajar dalam kelompok dapat terjadi pebelajar yang memiliki kemampuan tinggi akan terhambat oleh yang mempunyai kemampuan biasa-biasa saja; sebaliknya pebelajar yang memiliki kemampuan kurang akan merasa tergesur oleh pebelajar yang mempunyai kemampuan tinggi. Namun bisa pula justru pebelajar yang memiliki kemampuan biasa saja dapat termotivasi oleh teman dalam kelompoknya.

Ditinjau dari cara penyajian dan cara pengolahan pesan, strategi pembelajaran dapat dibedakan menjadi strategi pembelajaran deduktif dan strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif adalah strategi pembelajaran yang pengolahan pesan diawali dengan konsep-konsep terlebih dulu kemudian kesimpulan. Atau bahan pelajaran yang dipelajari dimulai dari hal-hal abstrak dan umum, menuju hal yang konkrit dan khusus. Strategi ini disebut juga strategi pembelajaran dari umum ke khusus. Sebaliknya dengan strategi induktif, yakni pembelajaran dimulai dari hal-hal yang konkrit dan khusus atau contoh-contoh konkrit yang kemudian secara perlahan pebelajar dihadapkan kepada materi yang kompleks dan umum (rumit). Strategi ini kerap dinamakan strategi pembelajaran dari khusus ke umum.

- 1) Strategi pembelajaran ekspositori, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa, dengan maksud agar mereka dapat menguasai materi secara optimal. Strategi tersebut juga disebut dengan pembelajaran langsung (direct instruction).
- 2) Strategi pembelajaran inkuiri (strategic heuristic) adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk menemukan jawabannya sendiri dari suatu masalah. Proses ini biasanya dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa.
- 3) Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktifitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Ciri utama pembelajaran ini adalah berupa rangkaian aktifitas dan penyelesaian masalah.
- 4) Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir merupakan strategi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa, sehingga agar mereka dapat berfikir mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri.
- 5) Strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 6) Strategi pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dapat dipelajari dan dihubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.
- 7) Strategi pembelajaran afektif adalah proses pembelajaran yang beorientasi pada sikap atau nilai (value) bukan kognitif dan ketrampilan. Hal ini lebih tepat dalam proses pendidikan bukan pengajaran.

- 1) Strategi pengorganisasian dimaksudkan untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pengajaran. Mengorganisasi mengacu pada suatu tindakan seperti pemilihan isi, penataan isi, pembuatan diagram, format, dan sebagainya. Jika isi yang diorganisasi hanya satu konsep, prosedur, atau prinsip maka disebut dengan strategi mikro. Tetapi jika isi yang diorganisasi melibatkan lebih dari satu konsep, prosedur, atau prinsip, maka hal itu disebut dengan strategi makro.
- 2) Strategi penyampaian isi pengajaran sekurang-kurangnya ada 2 fungsi yakni: menyampaikan isi pengajaran kepada pebelajar dan menyediakan bahan yang dibutuhkan pebelajar untuk menampilkan perilaku (misalnya latihan dan tes). Penyampaian isi pengajaran terkait dengan penggunaan media dan sumber belajar.
- 3) Strategi pengelolaan pengajaran yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara pebelajar dengan variabel metode pengajaran lainnya. Paling tidak ada 3 hal penting di dalam strategi pengelolaan yakni penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan pebelajar, motivasi belajar, dan kontrol belajar.

B. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berfikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh pebelajar, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting dipahami sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Oleh karena itu sebelum menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan yakni yang berkaitan dengan tujuan, materi, pebelajar, dan sebagainya.

- 1). Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai
Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut
 - ☐ Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotorik?
 - ☐ Bagaimanakah kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?
 - ☐ Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademis?
- 2). Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan/ materi pembelajaran
 - ☐ Apakah materi pembelajaran itu berupa fakta, konsep, prinsip, atau prosedur?
 - ☐ Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran memerlukan prasyarat tertentu atau tidak?
 - ☐ Apakah tersedia buku-buku sumber untuk mempelajari materi itu?
- 3). Pertimbangan dari aspek pebelajar
 - ☐ Apakah strategi pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan pebelajar?
 - ☐ Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi pebelajar?
 - ☐ Apakah strategi pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar pebelajar?
- 4). Pertimbangan lainnya
 - ☐ Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu strategi saja?
 - ☐ Apakah strategi yang kita tetapkan dianggap satu-satunya strategi yang dapat digunakan?
 - ☐ Apakah strategi itu memiliki nilai efektifitas dan efisiensi?

Pertanyaan-pertanyaan di atas, merupakan bahan pertimbangan dalam menetapkan strategi yang ingin diterapkan. Misalnya untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan aspek kognitif, akan memiliki strategi yang berbeda dengan upaya untuk mencapai tujuan afektif atau psikomotorik. Demikian juga halnya untuk mempelajari bahan pelajaran yang bersifat fakta akan berbeda dengan mempelajari bahan pembuktin suatu teori, dan lain sebagainya.. Indikator yang menuntut kompetensi dominan pada aspek prosedural menunjukkan agar kegiatan pembelajaran dilakukan tidak dengan strategi ekspositori melainkan lebih tepat dengan strategi discovery-inquiry.

B. Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Strategi Pembelajaran

Prinsip dalam bahasan ini adalah hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan strategi pembelajaran. Prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran adalah bahwa tidak semua strategi

Apa yang dikemukakan oleh Kellen (1998) jelas bahwa guru harus mampu memilih strategi yang dianggap cocok dengan keadaan. Oleh sebab itu guru perlu memahami prinsip-prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran sebagai berikut: berorientasi pada tujuan, aktivitas, individualitas, integritas, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan motivasi.

Tujuan merupakan komponen utama dalam sistem pembelajaran. Segala aktivitas guru dan pebelajar diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, keberhasilan strategi pembelajaran dapat ditentukan oleh keberhasilan pebelajar mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat menentukan suatu strategi yang harus digunakan guru. Hal ini sering dilupakan oleh guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi pembelajaran langsung dengan metode ceramah, seakan-akan ia berfikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan metode ceramah. Hal ini tentu saja tidak tepat. Jika kita menginginkan pebelajar terampil menggunakan alat tertentu, katakanlah terampil menggunakan termometer sebagai alat pengukur suhu badan, tidak mungkin menggunakan metode ceramah. Untuk mencapai tujuan yang demikian pebelajar harus berpraktek secara langsung atau menggunakan strategi eksperimental. Demikian juga halnya manakala kita menginginkan agar pebelajar dapat menyebutkan hari dan tanggal proklamasi kemerdekaan suatu negara tidak efektif jika menggunakan strategi pemecahan masalah dengan diskusi. Untuk mengajar tujuan yang demikian guru cukup menggunakan strategi pembelajaran secara langsung dengan menggunakan metode ceramah.

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar itu harus berbuat untuk memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Maka strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas pebelajar. Aktivitas tidak hanya dibatasi aktivitas fisik saja tetapi juga aktivitas psikis. Guru sering lupa sehingga banyak guru yang terkecoh oleh sikap pebelajar yang pura-pura aktif padahal sebenarnya tidak aktif. Demikian pula, aktivitas yang dirancang guru hendaknya tidak menguntungkan atau mempermudah salah satu jenis kelamin, misalnya laki-laki atau perempuan saja.

Mengajar merupakan upaya mengembangkan setiap individu pembelajar. Walaupun kita mengajar pada sekelompok peserta didik, namun pada hakikatnya yang ingin kita capai adalah perubahan perilaku setiap peserta didik. Misalnya seorang dokter dikatakan baik dan profesional manakala ia menangani 50 orang pasien seluruhnya sembuh, dan sebaliknya dikatakan dokter tidak baik manakala ia menangani 50 orang pasien, yang 49 orang tambah parah sakitnya atau tambah mati. Demikian halnya seorang guru mengajar. Semakin tinggi keberhasilan mencapai tujuan maka semakin berkualitas proses pembelajaran itu.

Mengajar harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian pebelajar. Mengajar bukan hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja tetapi juga meliputi pengembangan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu strategi pembelajaran harus dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian , pebelajar secara terintegrasi. Misalnya penggunaan metode diskusi, guru harus dapat merancang strategi pelaksanaan diskusi tak hanya terbatas pada pengembangan aspek intelektual saja, tetapi harus mendorong pebelajar agar mereka bisa berkembang secara keseluruhan, misalnya mendorong pebelajar dapat menghargai pendapat orang lain, mendorong pebelajar untuk berani mengeluarkan pendapat/ gagasan atau de-ide orsinil, mendorong pebelajar untuk bersikap jujur, tenggang rasa dan sebagainya.

Hal tersebut sejalan dengan PP. No 19 psal 19 tahun 2005 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pebelajar untuk berpartisipasi aktif, memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat/minat/perkembangan pisik dan psikis pebelajar.

Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke peserta didik; akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan peserta didik akan berkembang, baik mental maupun intelektualnya.

Pembelajaran yang inspiratif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mencoba dan melakukan sesuatu. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai informasi dan proses pemecahan masalah. Guru diharapkan membuka berbagai kemungkinan kegiatan yang dapat dikerjakan peserta didik. Biarkan peserta didik berbuat dan berpikir sesuai dengan inspirasinya sendiri, sebab pengetahuan pada dasarnya bersifat subjektif yang bisa dimaknai oleh setiap peserta didik.

Proses pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan, pertama, dengan menata ruangan yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan se-bagainya; serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan dan karya-karya peserta didik yang tertata, vas bunga, dan lain sebagainya. Kedua, melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan-gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

- ## Daftar Pustaka

- Uno, Hamzah B, 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan tentang strategi pembelajaran, dan diminta merangkum
 - Kelompok 1 : Jenis-jenis media pembelajaran
 - Kelompok 2 : Pertimbangan memilih media pembelajaran
 - Kelompok 3 : Prinsip media pembelajaran
 - Kelompok 4: Media pembelajaran audio, visual
 - Kelompok 5 : Media pembelajaran multimedia
 - Kelompok 6 : Media pembelajaran audio visual
 - Kelompok 7 : Strategi penentuan media pembelajaran
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Memberikan tugas dan latihan

LKM tentang peta konsep media pembelajaran

Memberi contoh setiap media pembelajaran

Buku paket, kertas plano, spidol.

Mengembangkan Media Pembelajaran

A. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2002:2). Oleh karena itu, tugas yang diemban oleh guru atau pembelajar adalah mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah atau bahkan secara kreatif dan inovatif mampu menggunakan alat yang murah dan efisien untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan pengalaman belajar. Media pembelajaran menurut Gagne, dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar. Sependapat dengan definisi itu, Yusufhadi Miarso (2007) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa-siswi. Sementara itu, Briggs menyatakan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional.

Guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran, yang meliputi:

- media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- seluk-beluk proses belajar,
- hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran,
- nilai atau manfaat media pendidikan dalam pembelajaran,
- pemilihan dan penggunaan media pembelajaran,
- berbagai jenis alat dan teknik media pembelajaran,
- media pembelajaran dalam setiap matapelajaran,
- usaha inovasi dalam media pembelajaran (Hamalik, 1994:6).

Sebagai salah satu komponen sumber belajar media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dan lain-lain yang digunakan guru dalam menyalurkan isi pelajaran. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk:

- memperjelas informasi/pesan,
- memberikan tekanan pada hal-hal yang penting,
- memberikan variasi,
- memperjelas struktur pembelajaran, dan
- meningkatkan motivasi.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa-siswi dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa-siswi (Sudjana, 2007:2), adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa-siswi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa-siswi.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa-siswi, dan memungkinkan siswa-siswi menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

- Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
- Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa-siswi, misalnya penghafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkatan yang lebih tinggi. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula.
- Hambatan dari siswa-siswi dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, karakteristik siswa-siswi lainnya.
- Tingkat kesenangan (prereferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya. kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat; kemampuan mengakomodasikan respon siswa-siswi; kemampuan mengakomodasikan umpan balik; dan pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. Dengan penggunaan media yang beragam, siswa-siswi memiliki kesempatan untuk menghubungkan dan berinteraksi dengan media yang paling efektif sesuai dengan kebutuhan belajar mereka secara perorangan.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu mempertimbangkan pada berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis (Arsyad, 2002:72-74), adalah sebagai berikut.

- Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa-siswi sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Untuk melahirkan minat itu dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran,
- Perbedaan individual. Siswa-siswi belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi dari faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa-siswi untuk belajar. Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan pada tingkat pemahaman.
- ☐ Tujuan pembelajaran. Bilamana siswa-siswi diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Tujuan belajar yang ingin dicapai akan menentukan bagian isi yang mana harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.

Siswa-siswi akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurutkan secara teratur. Dengan cara seperti ini pengembangan dan penggunaan media, siswa-siswi dapat dibantu untuk secara lebih baik mensitesiskan dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari. □Persiapan sebelum belajar. Siswa-siswi sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Perancangan materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa-siswi.

- Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional, seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa atau siswi harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepadanya. Partisipasi aktif oleh siswa-siswi jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa-siswi untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu.
- ☐ Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa-siswi diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- ☐ Penguatan (reinforcement). Bilamana siswa-siswi berhasil dalam belajarnya, maka ia harus terus didorong untuk belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan sangat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
- Latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatihkan dalam berbagai konteks.
- ☐ Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Siswa-siswi mesti telah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa-siswi diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih mengacu kepada ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan yang mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa-siswi.
- ☐ Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa-siswi.
- ☐ Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya, tidak perlu dipaksakan. Guru sebaiknya memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih dapat digunakan di manapun dan kapan

pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Peralatan yang canggih tidak memberi manfaat apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.
- ☐Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang dapat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Berikut adalah beberapa contoh pemilihan media. Pemilihan media menurut sifat tugas pembelajaran

Catatan:

T = tinggi

S = sedang

R = rendah

Visualisasi Konsep (Rahardjo, 1991:10)

C. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipilih bilamana memberikan dukungan terhadap isi bahan pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Tetapi jika media pembelajaran yang sesuai belum tersedia, maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Pengembangan media pembelajaran sederhana dapat dikembangkan oleh guru sendiri. Media tersebut meliputi media berbasis visual (gambar, chart, grafik, transparansi, dan slide), media berbasis audiovisual (video dan audio-tape), dan media berbasis komputer (komputer dan video interaktif).

Dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip-prinsip umum pada saat mencari dan menentukan jenis media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Prinsip-prinsip umum tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan adalah sebagai berikut:

Sudahkah Anda mengidentifikasi dan mengungkapkan dengan jelas gagasan Anda dan membatasi topik bahasan?

Apakah program yang dikembangkan memiliki tujuan untuk menginformasikan, memotivasi, atau instruksional?

Apakah Anda sudah merumuskan tujuan yang akan dicapai melalui program ini?

- Sudahkah Anda mengevaluasi karakteristik siswa-siswi yang akan menggunakan program ini?
- Sudahkah Anda siapkan kerangka (outline) isi pembelajaran?
- Sudahkah dipertimbangkan bahwa media apa saja yang paling sesuai untuk mencapai tujuan?
- ☐ Sudahkah Anda membuat storyboard untuk paket pembelajaran ini, jika diperlukan?

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa-siswi dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu objek atau situasi.

Dalam proses penataan elemen-elemen dalam visualisasi perlu diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu (Arsyad, 2002:107) antara lain sebagai berikut:

Keterpaduan. Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

Keseimbangan. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal dan bersifat statis. Sebaliknya keseimbangan yang tidak keseluruhannya simetris (informal) memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.

Garis. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa-siswi untuk mempelajari suatu urutanurutan khusus.

Warna. Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu perhatian dalam penggunaannya agar diperoleh dampak yang baik. Warna yang digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu: pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya); nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan

[illegible]

Bagan. Ada beberapa macam jenis bagan, diantaranya adalah bagan pohon, bagan alir, bagan arus, dan bagan tabel. Jenis bagan yang umumnya sering digunakan dalam pembelajaran adalah bagan silsilah atau bagan pohon, bagan arus, dan bagan waktu atau bagan tabel.

- ### Diagram

Grafik

- □ Grafik garis. Grafik garis merupakan yang paling tepat dari semua jenis grafik, terutama dalam melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau hubungan dua rangkaian data. Suatu grafik garis hendaknya digunakan bila data itu berkelanjutan.
- Grafik batang. Grafik ini merupakan grafik yang paling sederhana daripada semua jenis grafik. Grafik batang sangat mudah dibuat. Tiap kelompok data yang di bagan, digambarkan oleh sejumlah batang, baik secara vertical maupun horisontal. Panjangnya batang melukiskan besarnya prosentase data; semua batang dengan ukuran sama lebarnya.

- ## Komik

Media Proyeksi

Cara mengoperasikan OHP

- ## Media Berbasis Audio-Visual

43

- ☐ Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.
 - ☐ Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi.
- ☐ Menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa ☐
- Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan-perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

Meskipun tidak ada prosedur baku tentang penggunaan bahan-bahan audio, sebaiknya materi audio itu disajikan dengan mengikuti langkah-langkah menggunakan materi pembelajaran dalam bentuk lain. Langkah-langkah itu adalah sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan diri. Guru merencanakan dan mempersiapkan diri sebelum penyajian materi.
- b. Membangkitkan kesiapan siswa-siswi. Siswa-siswi dituntun agar memiliki kesiapan untuk mendengar, misalnya dengan cara memberikan komentar awal dan pertanyaan-pertanyaan.
- c. Mendengarkan materi audio. Tuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dengan waktu yang tepat atau dengan sedikit penundaan antara pengantar dan mulainya proses mendengar.
- d. Diskusi (membalas) materi program audio. Sebaiknya setelah selesai mendengar program itu, diskusi dimulai secara informal dengan mengajukan pertanyaan yang bersifat umum, kemudian pindah ke pertanyaan-pertanyaan yang dipersiapkan. Diskusi ini selayaknya diakhiri dengan meminta satu atau dua orang siswa memberikan rangkuman (intisari dan gagasan-gagasan utama) program audio itu.
- e. Menindaklanjuti program. Pada umumnya, diskusi dan evaluasi setelah mendengarkan program mengakhiri kegiatan mendengar. Namun demikian, diharapkan siswa akan termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang pelajaran itu dengan melakukan bacaan di perpustakaan, membaca buku teks, menonton film yang berkaitan, atau melakukan kegiatan lain yang berkaitan dengan isi materi program audio itu.

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan tujuan pembelajaran untuk mendorong lahirnya respon emosional.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran slide-tape yang sederhana adalah sebagai berikut.

- Menganalisis karakteristik siswa-siswi (karakteristik umum dan pengetahuan awal).
- Menetapkan tujuan pembelajaran (pengetahuan yang akan diperoleh, sikap yang ingin ditanamkan, dan keterampilan yang ingin dikembangkan).
- Guru memiliki gagasan yang jelas tentang bagaimana penyajian itu akan digabungkan ke dalam rencana pembelajaran keseluruhan, terutama pengaturan mengenai bagian mana yang mendahului dan bagian mana yang mengikuti penyajian itu.
- Dengan menggunakan kartu indeks (ukuran 8 x 14 cm), buatlah sketsa kasar gambar visual yang muncul pada saat membayangkan bagianbagian utama bahasan (isi) pelajaran.
- Pada bagian bawah sketsa tulislah pernyataan singkat yang dapat menangkap butir inti yang ingin disajikan. Pernyataan ini merupakan petunjuk untuk butir gagasan yang dicerminkan oleh visual.
- Buatlah satu kartu untuk gagasan yang menuntun ke dalam kandungan isi yang baru saja dibuat sketsanya, kemudian buatlah yang lain mengikuti yang pertama (urut-urutan). Ini

akan membangun rantai hubungan antara gagasan-gagasan yang membentuk keseluruhan dan kesatuan pelajaran itu.

- g. Jika sudah tidak ada lagi gagasan dalam mata rantai pertama, pindahlah ke gagasan utama yang kedua yang belum masuk dalam urutan di atas.
- h. Aturlah kartu-kartu itu menurut urutannya yang logis. Teknik ini dikenal sebagai storyboarding.
- i. Edit dan revisi kartu-kartu rencana tadi dengan mempertimbangkan aspek kepraktisannya.
- j. Gunakan catatan untuk mempersiapkan naskah audio. Pertimbangkan untuk menggunakan dua macam suara, mungkin satu suara pria dan yang lainnya suara wanita.
- k. Latih penyajian media pembelajaran ini beberapa kali dengan mengandakan kartu-kartu itu sebagai slide yang ditayangkan di layar. Perhatikan waktu yang digunakan dalam penyajian, batasi waktu penyajian sampai maksimum 15 menit.

Media Berbasis Komputer

Kemajuan teknologi komputer pada akhir-akhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media komputer sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (computer assisted instruction – CAI) atau (computer assisted learning – CAL). Dilihat dari situasi belajar dimana komputer digunakan untuk menyajikan isi pembelajaran, CAI dapat berbentuk tutorial, drills and practice, simulasi, dan permainan.

□Tutorial. Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Pada saat yang tepat siswa diperkirakan telah membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan diajukan, jika jawaban benar komputer akan menyajikan informasi atau konsep berikutnya. Sebaliknya, jika salah, komputer dapat kembali ke informasi atau konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu dari beberapa penyajian informasi konsep remedial.

□Latihan dan praktik (drills and practice). Latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan modus drills and practice. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/ lembaran kerja (workbook). Misalnya, soal matematika sederhana, menentukan sudut segitiga, menghitung luas berbagai bentuk geometric seperti empat persegi panjang, kubus, bujursangkar, lingkaran, dan lainlain.

□ Simulasi. Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau memanipulasi pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir. Program ini berusaha memberikan pengalaman masalah 'dunia nyata' yang berhubungan dengan risiko seperti bangkrut, malapetaka nuklir, dan lain-lain.

□ Permainan instruksional. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik (keyboard) pada komputer. Siswa dapat menjadi terampil mengetik karena dalam permainan siswa dituntut untuk meng-input data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar. Misalnya

pelajaran geografi dalam permainan “Where in the World Carmen San Diego” atau pelajaran matematika tentang permainan pemecahan masalah matematika. Pembelajaran.

Latihan

1. Mengapa pembelajaran harus menggunakan media
2. Apa fungsi media dalam pembelajaran
3. Sebutkan jenis-jenis media
4. Tentukanlah media yang cocok dalam rpp akan kamu buat.

Rangkuman

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar siswa-siswi.
2. Media pembelajaran dapat dipakai guru untuk memperjelas informasi/ pesan, memberikan tekanan pada hal-hal yang penting, memberikan variasi, Memperjelas struktur pembelajaran, dan meningkatkan motivasi.
3. Karakteristik media bagan antara lain sederhana, mudah dilihat dan dibaca, tidak terlalu banyak konsep, tidak banyak kata-kata, warna yang digunakan untuk menambah kejelasan

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RadjaGrafindo Persada.
- Dick, W., & Carey, L. 1985. The Systematic Design of Instruction (2nd Ed.). Glenview Illions: Scott, Foresman and Company.
- Gagne, R.M. (ed.). 1987. Instructional Technology: Foundations. Hillsdale: Lawrence Erlmaum Associates Publishers.
- Gagne, R. M., Leslie J. Briggs, Walter W. Wager. 1992. Principles of Instructional Design. Harcourt Brace: Jovanovich College Publisher.
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. 1982. Instructional Media and The New Technologies of Instruction. New York: John Wiley & Sons.
- Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan (Cetakan ke-7). Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2007. Mozaik Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahardjo, R. 1991. Desain Media: Pengantar Pembuatan OHT. Jakarta: NUFFI C/Depdikbud.
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., dan Rahardjito. 1996. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. RadjaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suparman, Atwi. 1991. Desain Instruksional. Jakarta: Ditjen DIKTI Depdikbud.

PAKET 5
PENGEMBANGAN ALAT PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan

Merancang alat penilaian merupakan salah satu langkah yang tidak boleh Ditinggalkan dalam perencanaan dan desain pembelajaran. Melalui penilaian yang tepat bukan sajakita dapat menentukan keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran, akan tetapi juga sekaligus dapat melihat ektivitas program desain yang kita rencanakan. Hamalik (2003) menjelaskan pentingnya perencanaan penialain sebagai berikut :

Pertama, rencana penilaian membantu kita untuk menentukan apakah tujuan-tujuan telah dirumuskan dalam artian tingkah laku. Hal ini akan memudahkan perencanaan suatu tes untuk mengukur prestasi belajar siswa. Selanjutnya ia menyatakan bahwa penulisan suatu tes akan membantu kita untuk memeriksa tujuan-tujuan dan jika perlu mengadakan revisi sebelum kita merancang pengajaran.

Kedua, berdasarkan rencana penilaian yang telah ada itu, selanjutnya kita dapat bersiap-siap untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Dengan informasi itu dapat diketahui apakah siswa telah memahami tujuan, apakah mereka telah mencapainya, dan sebagainya.

Ketiga, rencana penilaian memberikan waktu yang cukup untuk merancang tes. Untuk menyusun suatu tes yang baik, diperlukan persiapan yang mungkin akan menyita waktu yang cukup banyak.

Atas dasar ketiga hal tersebut kemampuan untuk mengembangkan alat penilaian merupakan suatu keharusan bagi seorang desainer pembelajaran.

Bahan ajar ini akan difokuskan pada pengembangan alat penilaian. Karena penilaian yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku saat ini adalah penilaian berbasis kelas, maka kajian dalam paket ini meliputi konsep dasar penilaian berbasis kelas, dan pengembangan alat penilaian. Langkah ini terkait erat dengan pengembangan indikator, dan sangat berguna saat membicarakan. Kegiatan dimulai dengan tanya jawab tentang penilaian, mengingat mahasiswamahasiswa telah menempuh matakuliah evaluasi. Dilanjutkan dengan brainstorming tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswa diminta untuk berdiskusi tentang teknik-teknik penilaian dengan menggunakan lembar kegiatan. Penilaian dilakukan untuk menguji pemahaman mahasiswa-mahasiswa tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas dengan menggunakan Lembar Penilaian. Sebagai tindak lanjut mahasiswa-mahasiswa diminta untuk mengembangkan alat penilaian untuk satu KD tertentu dari suatu matakuliah tertentu. Karena kegiatan pembelajaran merupakan penerapan dari evaluasi pembelajaran, maka dalam pembelajaran paket ini disarankan mahasiswamahasiswa untuk membawa buku-buku tentang evaluasi pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Perkuliahan

Kompetensi Dasar

Mahasiswa mampu mengembangkan alat penilaian pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

Waktu

- 3 x 50 menit

A.2. Manfaat Penilaian Kelas

1. ☐ Untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.
2. Untuk memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi.
3. Untuk memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan dan remedial.
4. Untuk umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
5. Untuk memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru.
6. Untuk memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan.

Penilaian kelas memiliki fungsi sebagai berikut:

- ### A.3. Prinsip-prinsip Penilaian Kelas

- 51

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, misalnya kompetensi “ mempraktikkan gerak dasar jalan..”, maka penilaian valid apabila menggunakan penilaian unjuk kerja. Jika menggunakan tes tertulis maka penilaian tidak valid.

- b) **Reliabel.** Reliabilitas berkaitan dengan konsistensi (keajegan) hasil penilaian. Penilaian yang reliable (ajeg) memungkinkan perbandingan yang reliable dan menjamin konsistensi. Misal, guru menilai dengan unjuk kerja, penilaian akan reliabel jika hasil yang diperoleh itu cenderung sama bila unjuk kerja itu dilakukan lagi dengan kondisi yang relatif sama. Untuk menjamin penilaian yang reliabel petunjuk pelaksanaan unjuk kerja dan penskorannya harus jelas.
- c) **Menyeluruh.** Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh mencakup seluruh domain yang tertuang pada setiap kompetensi dasar. Penilaian harus menggunakan beragam cara dan alat untuk menilai beragam kompetensi peserta didik, sehingga tergambar profil kompetensi peserta didik.
- d) **Berkesinambungan.** Penilaian dilakukan secara terencana, bertahap dan terus menerus untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi peserta didik dalam kurun waktu tertentu.
- e) **Objektif.** Penilaian harus dilaksanakan secara objektif. Untuk itu, penilaian harus adil, terencana, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian skor.
- f) **Mendidik.** Proses dan hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk memotivasi, memperbaiki proses pembelajaran bagi guru, meningkatkan kualitas belajar dan membina peserta didik agar tumbuh dan berkembang secara optimal.

A.4. Rambu-Rambu Penilaian Kelas

Dalam melaksanakan penilaian, guru sebaiknya memperhatikan hal-hal berikut.

- Memandang penilaian dan kegiatan belajar-mengajar secara terpadu.
- Mengembangkan strategi yang mendorong dan memperkuat penilaian sebagai cermin diri.
- Melakukan berbagai strategi penilaian di dalam program pengajaran untuk menyediakan berbagai jenis informasi tentang hasil belajar peserta didik.
- Mempertimbangkan berbagai kebutuhan khusus peserta didik.
- Mengembangkan dan menyediakan sistem pencatatan yang bervariasi dalam pengamatan kegiatan belajar peserta didik.
- Menggunakan cara dan alat penilaian yang bervariasi. Penilaian kelas dapat dilakukan dengan cara penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.
- Mendidik dan meningkatkan mutu proses pembelajaran seefektif mungkin.

B. Pengembangan Alat Penilaian

Penetapan alat teknik penilaian yang akan digunakan tergantung dari indicator yang akan dicapai. Untuk itu teknik penilaian tergantung dari:

- (1) kelompok mata pelajaran, dan

- (2) ranah yang akan dicapai. Yang tidak boleh ditinggalkan adalah perlunya penggunaan prinsip-prinsip penilaian.

Penilaian Hasil Belajar Masing-masing Kelompok Mata Pelajaran

- 1) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia serta kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dilakukan melalui:
- 2) pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik, dan
- 3) ujian, ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.
- 4) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi diukur melalui ulangan, penugasan, dan/atau bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik materi yang dinilai.
- 5) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran estetika dilakukan melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan ekspresi psikomotorik peserta didik.
- 6) Penilaian hasil belajar kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan dilakukan melalui:
- 7) Pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan psikomotorik dan afeksi peserta didik; dan
- 8) Ulangan, dan/atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

Ranah Penilaian

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan penjabaran dari standar isi dan standar kompetensi lulusan. Di dalamnya memuat kompetensi secara utuh yang merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai karakteristik masing-masing mata pelajaran. Muatan dari standar isi pendidikan adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Satu standar kompetensi terdiri dari beberapa kompetensi dasar, dan setiap kompetensi dasar dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian hasil belajar yang dirumuskan atau dikembangkan oleh guru dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi sekolah/daerah masing-masing. Indikator-indikator yang dikembangkan tersebut merupakan acuan yang digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi dasar bersangkutan. Teknik penilaian yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik indikator, standar kompetensi dasar dan kompetensi dasar yang diajarkan oleh guru. Tidak menutup kemungkinan bahwa satu indikator dapat diukur dengan beberapa teknik penilaian, hal ini karena memuat domain kognitif, psikomotor dan afektif.

Teknik Penilaian

Untuk mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik dapat dilakukan beragam teknik, baik berhubungan dengan proses belajar maupun hasil belajar. Teknik mengumpulkan informasi tersebut pada prinsipnya adalah cara penilaian kemajuan belajar peserta didik terhadap pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Penilaian satu kompetensi

Penilaian secara tertulis dilakukan dengan tes tertulis. Tes Tertulis merupakan tes dimana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal peserta didik tidak selalu merespon dalam bentuk menulis jawaban tetapi dapat juga dalam bentuk yang lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan lain sebagainya.

1. Soal dengan memilih jawaban
2. pilihan ganda
3. dua pilihan (benar-salah, ya-tidak)
4. menjodohkan
5. Soal dengan mensuplai-jawaban.
6. isian singkat atau melengkapi
7. uraian terbatas
8. uraian obyektif/non obyektif
9. uraian terstruktur/nonterstruktur .

54

Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Untuk menilai kemampuan lompat jauh peserta didik, misalnya dilakukan pengamatan atau observasi yang beragam, seperti: teknik mengambil awalan, teknik tumpuan, sikap/posisi tubuh saat di udara, teknik mendarat. Dengan demikian, gambaran kemampuan peserta didik akan lebih utuh. Untuk mengamati unjuk kerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrumen berikut:

- Berikut contoh daftar cek.
- Contoh penilaian kinerja
- Bahasa Indonesia
- Kelas/Semester : I / 1
- Mempraktikkan cara menyapa dengan sopan
(Dinilai Menggunakan Daftar Cek)
- Nama peserta didik: _____ Kelas: _____
- Skala Penilaian (Rating Scale)
- Penilaian unjuk kerja yang menggunakan skala penilaian memungkinkan penilai memberi nilai tengah terhadap penguasaan kompetensi tertentu, karena pemberian nilai secara kontinum di

Daftar Cek (Check-list)

Penilaian unjuk kerja dapat dilakukan dengan menggunakan daftar cek (yatidak). Penilaian unjuk kerja yang menggunakan daftar cek, peserta didik mendapat nilai bila kriteria penguasaan kompetensi tertentu dapat diamati oleh penilai. Jika tidak dapat diamati, peserta didik tidak memperoleh nilai. Kelemahan cara ini adalah penilai hanya mempunyai dua pilihan mutlak, misalnya benar-salah, dapat diamati-tidak dapat diamati. Dengan demikian tidak terdapat nilai tengah, namun daftar cek lebih praktis digunakan mengamati subjek dalam jumlah besar.

Skala Penilaian (Rating Scale)

56

Berikut contoh skala penilaian.

4 = sangat kompeten

mbangan Penilaian Produk

- 1) Tahap persiapan, meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dan merencanakan, menggali, dan mengembangkan gagasan, dan mendesain produk.
- 2) Tahap pembuatan produk (proses), meliputi: penilaian kemampuan peserta didik dalam menyeleksi dan menggunakan bahan, alat, dan teknik.
- 3) Tahap penilaian produk (appraisal), meliputi: penilaian produk yang dihasilkan peserta didik sesuai kriteria yang ditetapkan. Teknik Penilaian Produk Penilaian produk biasanya menggunakan cara holistik atau analitik.
- 4) Cara holistik, yaitu berdasarkan kesan keseluruhan dari produk, biasanya dilakukan pada tahap appraisal.
- 5) Cara analitik, yaitu berdasarkan aspek-aspek produk, biasanya dilakukan terhadap semua kriteria yang terdapat pada semua tahap proses pengembangan.

2. Kelompokkan hewan-hewan tersebut, mana yang menguntungkan dan

- ## Teknik Penilaian Sikap

Observasi Perilaku

[illegible]

kejadian berkaitan dengan peserta didik selama di sekolah. Berikut contoh format buku catatan harian.

Contoh halaman sampul Buku Catatan Harian:

BUKU CATATAN HARIAN TENTANG PESERTA DIDIK
(nama sekolah)

Mata Pelajaran : _____

Kelas : _____

Tahun Pelajaran : _____

Nama Guru : _____

Jakarta, 2006

Contoh isi Buku Catatan Harian

Kolom kejadian diisi dengan kejadian positif maupun negatif. Catatan dalam lembar buku tersebut, selain bermanfaat untuk merekam dan menilai perilaku peserta didik sangat bermanfaat pula untuk menilai sikap peserta didik serta dapat menjadi bahan dalam penilaian perkembangan peserta didik secara keseluruhan. Selain itu, dalam observasi perilaku dapat juga digunakan daftar cek yang memuat perilaku-perilaku tertentu yang diharapkan muncul dari peserta didik pada umumnya atau dalam keadaan tertentu. Berikut contoh format Penilaian Sikap.

Contoh Format Penilaian Sikap dalam praktek IPA

Catatan:

- a. Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = sedang

4 = baik

5 = amat baik

- b. Nilai merupakan jumlah dari skor-skor tiap indikator perilaku

- c. Keterangan diisi dengan kriteria berikut

- 1). Nilai 18-20 berarti amat baik

- 2). Nilai 14-17 berarti baik

- 3). Nilai 10-13 berarti sedang

- 4). Nilai 6-9 berarti kurang

- 5). Nilai 0-5 berarti sangat kurang

Pertanyaan langsung

Kita juga dapat menanyakan secara langsung tentang sikap seseorang berkaitan dengan sesuatu hal. Misalnya, bagaimana tanggapan peserta didik tentang kebijakan yang baru diberlakukan di sekolah mengenai “Peningkatan Ketertiban”. Berdasarkan jawaban dan reaksi lain yang tampil dalam memberi jawaban dapat dipahami sikap peserta didik itu terhadap objek sikap. Dalam

Contoh :Guru melemparkan pertanyaan kepada murid – murid , “Apa yang harus kalian lakukan untuk menjaga ketertiban kelas kita ? “

Contoh penilaiannya :

- ## Laporan pribadi

Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan

Contoh Penilaian Sikap menggunakan skala Likert

Penilaian Portofolio

61

- ## Teknik Penilaian Portofolio

- a) Jelaskan kepada peserta didik bahwa penggunaan portofolio, tidak hanya merupakan kumpulan hasil kerja peserta didik yang digunakan oleh guru untuk penilaian, tetapi digunakan juga oleh peserta didik sendiri. Dengan melihat portofolionya peserta didik dapat mengetahui kemampuan, keterampilan, dan minatnya. Proses ini tidak akan terjadi secara spontan, tetapi membutuhkan waktu bagi peserta didik untuk belajar meyakini hasil penilaian mereka sendiri.
- b) Tentukan bersama peserta didik sampel-sampel portofolio apa saja yang akan dibuat. Portofolio antara peserta didik yang satu dan yang lain bisa sama bisa berbeda.
- c) Kumpulkan dan simpanlah karya-karya tiap peserta didik dalam satu map atau folder di rumah masing atau loker masing-masing di sekolah.
- d) Berilah tanggal pembuatan pada setiap bahan informasi perkembangan peserta didik sehingga dapat terlihat perbedaan kualitas dari waktu ke waktu.
- e) Tentukan kriteria penilaian sampel portofolio dan bobotnya dengan para peserta didik. Diskusikan cara penilaian kualitas karya para peserta didik.

- a) Minta peserta didik menilai karyanya secara berkesinambungan. Guru dapat membimbing peserta didik, bagaimana cara menilai dengan memberi keterangan tentang kelebihan dan kekurangan karya tersebut, serta bagaimana cara memperbaikinya. Hal ini dapat dilakukan pada saat membahas portofolio.
- b) Setelah suatu karya dinilai dan nilainya belum memuaskan, maka peserta didik diberi kesempatan untuk memperbaiki. Namun, antara peserta didik dan guru perlu dibuat “kontrak” atau perjanjian mengenai jangka waktu perbaikan, misalnya 2 minggu karya yang telah diperbaiki harus diserahkan kepada guru.
- c) Bila perlu, jadwalkan pertemuan untuk membahas portofolio. Jika perlu, undang orang tua peserta didik dan diberi penjelasan tentang maksud serta tujuan portofolio, sehingga orangtua dapat membantu dan memotivasi anaknya.

Bagian 2 (Penilaian diri, Penilaian teman, dan penilaian guru)

Bagian 3 (Simpulan hasil penilaian)

Latihan

1. Apa prinsip penilaian berbasis kelas?
2. Mengapa perlu menggunakan penilaian berbasis kelas?
3. Identifikasilah langkah-langkah dalam mengembangkan alat penilaian!
4. Identifikasilah komponen-komponen yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan penilaian!
5. Rumuskanlah bagaimana mengembangkan tes tulis!
6. Rumuskan bagaimana mengembangkan penilaian produk!
7. Identifikasi perbedaan penilai kinerja, produk, dan proyek!

1. Pilihlah satu KD dari satu matapelajaran.
2. Tetapkan teknik penilaian yang cocok digunakan.
3. Kembangkan alat penilaiannya.

1. Permendiknas No. 20 Tahun 2007, penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.
2. Penilaian kelas merupakan suatu proses yang dilakukan melalui langkah-langkah perencanaan, penyusunan alat penilaian, pengumpulan informasi
3. melalui sejumlah bukti yang menunjukkan pencapaian hasil belajar peserta didik, pengolahan, dan penggunaan informasi tentang hasil belajar peserta didik.
4. Penilaian kelas dilaksanakan melalui berbagai teknik/cara, seperti penilaian unjuk kerja (performance), penilaian sikap, penilaian tertulis (paper and pencil test), penilaian proyek, penilaian produk, penilaian melalui kumpulan hasil kerja/karya peserta didik (portfolio), dan penilaian diri.

Dick, W., & Carey, L. 1985. *The Systematic Design of Instruction* (2nd Ed.). Glenview Illions: Scott, Foresman and Company.

Fajar, A. 2002. *Portofolio dalam pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mc. Tighe, JU and Ferrara (1995). *Assessing learning in the classroom*.

Website: <http://www.msd.net/Assessment/authenticassessment.html>.

Bahan ajar ini akan difokuskan pada pengembangan alat pembuatan RPE, Promes dan Prota. Karena penilaian yang sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku saat ini adalah penilaian berbasis kelas, maka kajian dalam paket ini meliputi konsep dasar penilaian berbasis kelas, dan pengembangan alat penilaian. Lagkah ini terkait erat dengan pengembangan indikator, dan sangat berguna saat membicarakan. Kegiatan dimulai dengan tanya jawab tentang penilaian, mengingat mahasiswamahasiswa telah menempuh matakuliah evaluasi. Dilanjutkan dengan brainstorming tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas. Selanjutnya mahasiswa-mahasiswa diminta untuk berdiskusi tentang teknik-teknik penilaian dengan menggunakan lembar kegiatan. Penilaian dilakukan untuk menguji pemahaman mahasiswa-mahasiswa tentang konsep dasar penilaian berbasis kelas dengan menggunakan Lembar Penilaian. Sebagai tindak lanjut mahasiswa-mahasiswa diminta untuk mengembangkan alat penilaian untuk satu KD tertentu dari suatu matakuliah tertentu. Karena kegiatan pembelajaran merupakan penerapan dari evaluasi pembelajaran, maka dalam pembelajaran paket ini disarankan mahasiswamahasiswa untuk membawa buku-buku tentang evaluasi pembelajaran.

Mahasiswa mampu mengembangkan alat penilaian pembelajaran berdasarkan pada indikator dan strategi pebelajaran

1. menjelaskan jenis-jenis media penilaian pembelajaran
2. menjelaskan pertimbangan pengembangan alat penilaian pembelajaran
3. menjelaskan prinsip pembuatan alat penilaian pembelajaran
3. Menentukan media pembelajaran alat penilaian yang sesuai dengan indikator dan strategi

3 x 50 menit

1. Jenis-jenis alat penilaian
2. Pertimbangan pemilihan alat penilaian pembelajaran
3. Prinsip pemilihan alat penilaian pembelajaran
4. Penentuan dan pemilihan alat penilaian pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan alat penilaian pembelajaran, dan diminta merangkum
 - Kelompok 1 : Penilaian Sikap
 - Kelompok 2 : Penilaian Kognitif
 - Kelompok 3 : Penilaian Keterampilan
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

LKM tentang alat penilaian pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

Menghitung Rencana Pekan Efektif

1. Menghitung RPE (Rencana Pekan Efektif)

A. Pengertian Pekan Efektif.

Pekan efektif adalah hitungan hari-hari efektif yang ada pada tahun pelajaran berlangsung. Untuk menyusun RPE yang harus dilihat dan diperhatikan adalah kalender akademik yang sedang berlangsung yang menjadi pedoman sekolah dalam menetapkan jumlah minggu / pekan efektifnya, Jadwal pelajaran definitifnya dan juga kalender atau almanak secara umum. (contoh kalender akademik ada pada lampiran)

1. Cara menghitung pekan efektif.

Untuk lebih memudahkan dalam menghitung jumlah pekan efektif dalam satu semester sebaiknya menentukan terlebih dahulu jumlah hitungan hari hari efektifnya dalam satu semester. Sebagai contoh format rincian hari efektif sebagai berikut :

RINCIAN HARI/PEKAN EFEKTIF SEKOLAH TAHUN PELAJARAN 2009/2010

Smt	Hari	Bulan							Jumlah
		Jul	Agt	Sep	Okt	Nop	Des	Jan	
I	Senin								
	Selasa								
	Rabu								
	Kamis								
	Jumat								
	Sabtu								
	Total								

Smt	Hari	Bulan							Jumlah
		Jan	Peb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	
II	Senin								
	Selasa								
	Rabu								

Kamis									
Jumat									
Sabtu									
Total									

RINCIAN PEKAN EFEKTIF (RPE)

Satuan Pendidikan :
 Mata Pelajaran :
 Kelas / Semester : /
 Alokasi Waktu : x Menit

a. Hari Mengajar ()

Hari	Juli	Agst	Sep	Okt	Nop	Des	Jan	Jumlah

Jumlah Pekan dalam semester

Nomor urut	Nama Bulan	Jumlah pekan
1	Juli	
2	Agustus	
3	September	
4	Oktober	
5	Nopember	
6	Desember	
Jumlah		

b. Banyaknya Pekan Efektif Sekolah

No	Bulan	Banyak Pekan	Banyak Jam
1	Juli		
2	Agustus		
3	September		

Tatap Muka : x 2 = Pekan Efektif = jam pelajaran**f. Distribusi SK dan KD**

Nomor Urut	Standar Kompetensi / Kompetensi Dasar	Waktu
1		
2		
3		
4		
	Dan seterusnya	

_____, _____

2. Penyusunan Program Alokasi Waktu

Dalam menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran guru lebih dulu memprogramkan waktu baik dalam pengalokasian waktu Kompetensi dasar maupun waktu kegiatan belajar mengajar. Pengalokasian waktu dimaksud dapat disusun dalam bentuk format program tahunan (prota) program semester (prosem) yang disesuaikan dengan kalender pendidikan yang telah dibuat lebih dulu dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

PROGRAM TAHUNAN

SATUAN PENDIDIKAN :

MATA PELAJARAN :

TAHUN PELAJARAN :

KELAS /SMT/ PROGRAM :

SEMES TER	Kompetensi Dasar	ALOKASI WAKTU

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing kelompok dibagikan bahan bacaan alat penilaian pembelajaran, dan diminta membuat
 - Kelompok 1 : kegiatan pembelajaran IPA
 - Kelompok 2 : Kegiatan pembelajaran Matematika
 - Kelompok 3 : Kegiatan pembelajaran IPS
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Membuat kegiatan pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

Pengembangan Kegiatan Pembelajaran

A. Pengertian Kegiatan Pembelajaran

Langkah ketiga dalam menyusun perencanaan dalam pembelajaran dengan pendekatan sistem adalah menentukan kegiatan belajar mengajar. Menentukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai, pada dasarnya kita dapat merancang melalui pendekatan kelompok atau melalui pendekatan individual. Pendekatan kelompok adalah pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pendekatan klasikal, yakni pembelajaran di mana setiap siswa belajar secara kelompok baik dalam kelompok besar ataupun kelompok kecil. Sedangkan pembelajaran individual adalah pembelajaran di mana siswa belajar secara mandiri melalui bahan belajar yang dirancang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat belajar menurut kecepatan dan kemampuan masing-masing. Ketiga jenis tujuan pembelajaran seperti tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik, pada dasarnya dapat menggunakan pendekatan pembelajaran secara klasikal, pembelajaran melalui kelompok atau pembelajaran secara individual, hal ini sangat tergantung pada tujuan khusus yang ingin dicapai. Tentu saja pembelajaran yang dilakukan akan memiliki konsekuensi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dilakukan siswa untuk kelancaran proses kegiatan belajar mengajar ada sejumlah faktor sebagai sumber yang dapat digunakan oleh setiap guru, yakni seperti faktor selanjutnya.

Menurut Syaiful (2007) pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Konsep pembelajaran menurut Corey (1986) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (dalam Syaiful (2007)). Untuk mencapai kondisi tersebut dibutuhkan strategi pembelajaran. Strategi digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Strategi pembelajaran merupakan macam dan urutan perbuatan yang dipergunakan dan/atau dipercayakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar. Rentetan perbuatan guru-peserta didik dalam suatu peristiwa belajar-mengajar aktual tertentu, dinamakan prosedur instruksional. Implementasi dari strategi tersebut dibutuhkan rentetan cara atau disebut metode pembelajaran. Metode secara harfiah berarti "cara". Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar-mengajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Metode digunakan oleh guru untuk mengkreasi lingkungan belajar dan mengkhususkan aktivitas di mana guru dan peserta didik terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran, guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain. Semua rangkaian tersebut dikelola dengan kegiatan pembelajaran.

C. Jenis Kegiatan Pembelajaran

Tahap Prainstruksional

- 1). Guru menanyakan kehadiran siswa-siswi, dan mencatat siapa yang tidak hadir. Kiranya tidak perlu dicek kehadirannya satu persatu, cukup ditanya yang tidak hadir saja, dengan alasannya. Kehadiran siswa-siswi dalam pembelajaran, dapat dijadikan salah satu tolak ukur kemampuan guru mengajar. Tidak selalu ketidak hadiran siswa-siswi, disebabkan kondisi siswa-siswi yang bersangkutan (sakit, malas, bolos, dan lain-lain), tetapi bisa juga terjadi karena pembelajaran dari guru yang tidak menyenangkan, sikapnya tidak disukai oleh siswa maupun siswi, atau karena tindakan guru pada waktu pembelajaran sebelumnya dianggap merugikan mereka (penilaian tidak adil, memberi hukuman yang menyebabkan frustrasi, rendah diri dan lain-lain).
- 2). Bertanya kepada siswa-siswi, sampai di mana pembahasan pelajaran sebelumnya. Hal ini bukan soal guru sudah lupa, akan tetapi menguji dan mengecek kembali ingatan mereka terhadap bahan yang telah dipelajarinya. Dengan demikian guru mengetahui kebiasaan belajar mereka di rumah, kesiapan mereka menghadapi pelajaran hari itu.
- 3). Mengajukan pertanyaan kepada siswa-siswi di kelas atau siswa-siswi tertentu tentang bahan pelajaran yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman materi yang telah diberikan. Apakah bahan lama diingat atau tidak. Data dan informasi ini bukan hanya berguna bagi siswa-siswi, tetapi juga bagi guru jika ternyata mereka dapat menjawabnya, sangat bijaksana bila guru memberi pujian dan penghargaan.
- 4). Memberi kesempatan kepada siswa-siswi untuk bertanya mengenai bahan pelajaran yang belum dikuasainya dari pengajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Tahap kedua adalah tahap pembelajaran atau tahap inti. Yakni tahapan memberikan bahan pelajaran yang telah disusun guru sebelumnya. Secara umum dapat diidentifikasi beberapa kegiatan sebagai berikut.

- 79

empat fase kegiatan yakni; fase pertama ketika guru menjelaskan kepada siswa-siswi, fase kedua ketika guru menjawab pertanyaan siswa-siswi, fase ketiga ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa-siswi atau pada waktu memberi tugas kepada mereka dan fase keempat ketika siswa-siswi mengerjakan tugas yang diberikan guru dan melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, alat peraga tersebut dapat digunakan oleh guru dan oleh siswa-siswi. Perlu dikemukakan bahwa alat bantu pengajaran yang digunakan harus berprespektif gender. Artinya alat tersebut tidak hanya bisa diakses oleh laki-laki atau perempuan saja, maka dalam alat tersebut tidak bias gender.

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahapan yang ketiga atau yang terakhir menurut Syaiful (2007) dari strategi hingga menggunakan model mengajar adalah tahap evaluasi atau penilaian dan tindak lanjut dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan tahapan ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tingkat kedua (instruksional), kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini antara lain sebagai berikut.

- 1). Mengajukan pertanyaan kepada kelas, atau kepada beberapa siswa-siswi, mengenai semua pokok materi yang telah dibahas pada tahapan kedua. Pertanyaan yang diajukan bersumber dari bahan pengajaran. Pertanyaan dapat diajukan kepada siswa-siswi secara lisan maupun secara tertulis. Pertanyaan ini disebut post tes. Berhasil tidaknya tahapan kedua dapat dilihat dari dapat tidaknya siswa-siswi menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Salah satu patokan yang dapat digunakan adalah apabila kira kira 70% dari siswa-siswi di kelas tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diajukan, proses pembelajaran (tahapan kedua) dianggap berhasil.
- 2). Apabila pertanyaan yang diajukan belum dapat dijawab oleh siswa-siswi atau yang menjawab kurang dari 70%, guru harus mengulang kembali materi yang belum dikuasai siswa-siswi
- 3). Untuk memperkaya pengetahuan siswa-siswi terhadap materi yang dibahas, guru dapat memberi tugas/pekerjaan rumah yang ada hubungannya dengan topik atau pokok materi yang telah dibahas.
- 4). Akhiri pelajaran dengan menjelaskan atau memberi tahu pokok materi yang akan dibahas pada pelajaran berikutnya. Informasi ini perlu agar siswasiswi dapat mempelajari bahan tersebut dari sumber-sumber yang dimilikinya. Dengan melihat apa yang dikemukakan oleh Syaiful (2007) bahwa dalam proses pembelajaran (instruksional) perlu diperhatikan tiga tahapan dalam pembelajaran sehingga mudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tiga tahapan pokok strategi pembelajaran tersebut dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran. Metode pembelajaran dalam implementasinya memiliki prosedur atau fase-fase tertentu. Secara garis besar dalam satu proses interaksi belajar, metode pembelajaran dikelompokkan menjadi empat fase utama, yaitu fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan. Fase pendahuluan dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Dalam fase ini, fasilitator dapat melakukan kaji ulang (review) terhadap pembahasan sebelumnya dan menghubungkan dengan pembahasan berikutnya. Fase pembahasan dimaksudkan untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelaahan terhadap materi pembelajaran. Dalam fase ini, peserta didik mulai dikonsentrasikan perhatiannya kepada pokok materi pembahasan. Dalam fase ini perlu dicari metode yang cocok dengan tujuan, sifat materi, latar belakang siswa-siswi dan guru. Fase

menghasilkan tahap penarikan kesimpulan berdasarkan dari seluruh hasil pembahasan yang berdasarkan pengalaman dan teori yang mendukungnya. Fase penurunan dimaksudkan untuk menentukan konsentrasi siswa-siswi secara berangsur-angsur. Ketegangan perhatian siswa-siswi terhadap materi pembelajaran perlu secara bertahap diturunkan untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik pembelajaran. Metode adalah alat untuk mencapai tujuan yang bersifat prosedural (fase pendahuluan, fase pembahasan, fase menghasilkan dan fase penurunan), sedangkan teknik merupakan pelaksanaan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai tujuan yang bersifat implementatif. Rangkaian dari banyak metode yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran dinamakan strategi pembelajaran. Fase-fase pembelajaran di atas merupakan pengelolaan pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran diatur dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 pasal 1 yang menyatakan bahwa standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Jadi jenis kegiatan dalam permendiknas 41 tahun 2007 terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Apabila kita hubungkan dengan uraian di atas, maka kegiatan awal ini termasuk pada tahap pra instruksional atau pada fase pendahuluan yang dimaksudkan untuk menyusun dan mempersiapkan mental set yang menguntungkan, menyenangkan guna pembahasan materi pembelajaran. Secara umum kegiatan awal berfungsi untuk:

- (1) memfokuskan perhatian siswa-siswi dan menciptakan ketertarikan,
- (2) merangsang pemikiran siswa-siswi,
- (3) Mengungkap pengalaman awal yang dimiliki siswa-siswi,
- (4) memotivasi siswa-siswi mempelajari materi,
- (5) memahami tujuan pembelajaran, dan
- (6) mengingatkan pada kesepakatan kelas.

Berkaitan dengan hal di atas, pada langkah kegiatan awal diperlukan beberapa hal sebagai berikut.

1. Orientasi, memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi, membaca berita di surat kabar, menampilkan slide animasi dan sebagainya.

2. Apersepsi, memberikan persepsi awal kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.
3. Motivasi, guru memberikan gambaran manfaat mempelajari gempa bumi, bidang-bidang pekerjaan berkaitan dengan gempa bumi, dsb.
4. Pemberian acuan, biasanya berkaitan dengan kajian ilmu yang akan dipelajari. Acuan dapat berupa penjelasan materi pokok dan uraian materi pelajaran secara garis besar.
5. Pembagian kelompok belajar dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

Kegiatan Inti

Apabila bagian awal merupakan bagian untuk memotivasi siswa mempelajari konsep, bagian inti merupakan serangkaian kegiatan yang mengarahkan siswa-siswi untuk membangun konsep. Dalam penerapan metode termasuk pada fase pembahasan, yaitu untuk melakukan kajian, pembahasan dan penelaahan terhadap materi pembelajaran. Tahapan strategi pembelajaran termasuk pada tahap instruksional. Secara sederhana dapat dikemukakan bahwa dalam kegiatan inti terlebih dahulu siswa-siswi diberikan kesempatan melalui berbagai pilihan kegiatan untuk membangun konsep. Pemilihan kegiatan haruslah cermat dan menjamin mereka untuk mengikuti alur pengumpulan informasi, pemaknaan informasi, dan pembangunan konsep, dan pengkomunikasian konsep kepada siswa-siswi lain. Pada umumnya guru juga akan menyampaikan penguatan konsep dan memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk berlatih menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kasus-kasus kehidupan nyata. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan inti berisi langkah-langkah sistematis yang dilalui peserta didik untuk dapat mengkonstruksi ilmu sesuai dengan skemata (frame work) masing-masing. Langkah-langkah tersebut disusun sedemikian rupa agar peserta didik dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagaimana dituangkan pada tujuan pembelajaran dan indikator. Untuk memudahkan, biasanya kegiatan inti dilengkapi dengan Lembaran Kerja Siswa (LKS), baik yang berjenis cetak atau noncetak. Khusus untuk pembelajaran berbasis ICT yang online dengan koneksi internet, langkah-langkah kerja peserta didik harus dirumuskan detail mengenai waktu akses dan alamat website yang jelas, termasuk alternatif yang harus ditempuh jika koneksi mengalami kegagalan.

Kegiatan Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Pada tahapan strategi pembelajaran masuk pada tahap evaluasi dan tindak lanjut. Tujuan tahapan ini, ialah untuk mengetahui tingkat keberhasilan tingkat kedua (instruksional). Sedangkan pada penggunaan metode termasuk pada fase menghasilkan dan penurunan. Fase menghasilkan untuk penarikan kesimpulan dan fase penurunan dimaksudkan

untuk memberi isyarat bahwa proses pembelajaran akan berakhir. Untuk dapat dilakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan.
- b. Guru memeriksa hasil belajar peserta didik. Dapat dengan memberikan tes tertulis atau tes lisan atau meminta peserta didik untuk mengulang kembali simpulan yang telah disusun atau dalam bentuk tanya jawab dengan mengambil $\pm 25\%$ peserta didik sebagai sampelnya.
- c. Memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah atau tugas sebagai bagian remedi-/pengayaan.

C. Penetapan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas untuk mencapai suatu kompetensi dasar, untuk itu harus dicantumkan langkah-langkah kegiatan setiap pertemuan. Pada dasarnya, langkah-langkah kegiatan memuat unsur kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah-langkah pembelajaran dimungkinkan disusun dalam bentuk seluruh rangkaian kegiatan, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran yang dipilih, menggunakan urutan sintaks sesuai dengan modelnya. Oleh karena itu, kegiatan pendahuluan/pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup tidak harus ada dalam setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran merupakan implementatif dari suatu metode pembelajaran yang dilaksanakan sebagai teknik pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan rangkaian dari banyak metode yang digunakan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Metode bukan merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan sebaik-baiknya. Untuk itu tidak mungkin membicarakan metode tanpa mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Jadi, berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai bergantung pada penggunaan metode yang tepat. Hal tersebut mengingatkan kita bahwa sebenarnya tidak ada metode mengajar yang paling baik atau buruk. Yang ada adalah guru yang cakap atau guru tidak cakap dalam memilih dan mempergunakan metode dalam pembelajaran. Untuk itu penetapan kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari tujuan yang akan dicapai. Tidak semua metode pembelajaran cocok digunakan untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan keadaan pembelajaran berlangsung. Semua metode pembelajaran memiliki kekhasan sendiri-sendiri dan relevan dengan tujuan pembelajaran tertentu namun tidak cocok untuk tujuan dan keadaan yang lain. Dengan kata lain, semua metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Prinsip-prinsip penggunaan metode antara lain: efektif dan efisien, digunakan secara bervariasi, digunakan dengan memadukan beberapa metode.

Faktor-faktor yang perlu di perhatikan dalam menentukan metode pembelajaran, antara lain:

- (1) tujuan pembelajaran/Indikator dan kompetensi dasar,
- (2) tema pembelajaran,
- (3) kondisi siswa-siswi (kemampuan peserta didik, jumlah peserta didik),
- (4) jenis materi,
- (5) kemampuan guru,
- (6) waktu, dan
- (7) fasilitas yang ada.

- Mengajukan kasus-kasus nyata dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan konsep/topik yang sedang dipelajari.
- Meminta siswa-siswi untuk mencermati dan memberikan komentar tentang video, gambar dan sketsa yang terkait dengan konsep yang akan dipelajari dan meminta komentar mereka.
- Mendemonstrasikan sesuatu di depan kelas dan meminta siswa-siswi mengomentarnya.
- Menyampaikan fakta perkembangan iptek terkait dengan konsep yang akan dipelajari.
- Menyampaikan cerita atau visualisasi yang menarik.
- Mereviu koran atau berita.
- Melakukan curah pendapat.
- Mengajukan pertanyaan dalam pesta pertanyaan.
- Mengajukan quis.

1. Pembelajaran kooperatif, atau pembelajaran yang mendorong siswa-siswi untuk bekerjasama dengan berbagai pilihan metode, yaitu: (JIGSAW, TGT, STAD, dll).
2. Pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran yang mengarahkan siswa-siswi dan untuk memecahkan masalah yang diajukan dengan konsep yang akan dipelajari.
3. Pembelajaran berbasis projek dan penyusunan laporan.
4. Pembelajaran melalui kegiatan berdiskusi.
5. Pembelajaran melalui berdebat.
6. Pembelajaran melalui simulasi dan bermain peran.
7. Pembelajaran dengan mengandalkan kegiatan bertanya jawab.
8. Pembelajaran melalui kegiatan simulasi.
9. Pembelajaran melalui kegiatan bermain peran.

- Siswa-siswi diminta membuat ringkasan tentang hal-hal yang telah dipelajari.
- Siswa-siswi mempresentasikan secara lisan hal-hal penting yang telah mereka pelajari.
- Siswa-siswi mengembangkan tulisan kreatif terkait konsep yang dipelajari.
- Siswa-siswi diminta mengembangkan peta konsep tentang materi yang dipelajari.
- Siswa-siswi diminta untuk mereview apa yang telah dipelajari.

1. Kegiatan pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta

2. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup.
3. Faktor-faktor yang perlu di perhatikan dalam menentukan kegiatan pembelajaran sama dengan menentukan metode pembelajaran, antara lain:
 - a. tujuan pembelajaran/Indikator dan kompetensi dasar,
 - b. tema pembelajaran,
 - c. kondisi siswa-siswi (kemampuan peserta didik, jumlah peserta didik),
 - d. jenis materi,
 - e. kemampuan guru,
 - f. waktu, dan
 - g. fasilitas yang ada.

Ibrahim, R. dan Nana Syoudih S. 2003 . Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Sagala, Syaiful. 2007. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Syah, Darwin, dkk. 2007. Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Gaung Persada Press.

Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka

Zaini, dkk. 2002. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Center for Teaching Staff Development

.....

Guru Pengampu,

Setelah mempelajari paket sebelumnya tentang pengembangan silabus, dalam paket ini Difokuskan pada pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus merupakan sumber pokok dalam penyusunan rencana pembelajaran, baik rencana pembelajaran untuk satu SK maupun satu KD. Atau dapat dikatakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai implementasi dari silabus yang telah disusun. Untuk itu dalam mempelajari RPP diperlukan pemahaman tentang silabus. Kegiatan ini diawali dengan revidi tentang silabus dengan cara mahasiswamahasiswa diminta memamerkan hasil kerja membuat silabus di rumah. Selanjutnya dosen akan merevidi dari hasil kerja mereka. Untuk melihat keterkaitan RPP dan silabus, dosen bertanya jawab sekitar silabus dan RPP. Kegiatan ini dimulai dengan mahasiswa-mahasiswa diberi tugas untuk mencermati silabus yang telah disusun pada pertemuan sebelumnya

Mahasiswa mampu mengembangkan RPP

1. menjelaskan prinsip-prinsip RPP
2. membuat indikator
2. membuat menetapkan strategi pembelajaran
3. memilih media pembelajaran
4. membuat alat penilaian pembelajaran
5. membuat kegiatan pembelajaran

6 x 50 menit

1. prinsip-prinsip RPP
2. rumusan indikator
2. strategi pembelajaran
3. media pembelajaran

4. alat penilaian pembelajaran
5. kegiatan pembelajaran

Kegiatan perkuliahan

Kegiatan Awal (10 menit)

1. Penjelasan tentang tujuan perkuliahan
2. Brainstorming pemahaman mahasiswa tentang indikator pembelajaran

Kegiatan inti (80 menit)

1. Membagi mahasiswa dalam 3 kelompok
2. Masing-masing membuat RPP
Kelompok 1 : kegiatan pembelajaran IPA
Kelompok 2 : Kegiatan pembelajaran Matematika
Kelompok 3 : Kegiatan pembelajaran IPS
3. Presentasi kelompok
4. Penguatan hasil diskusi
5. Tanya jawab

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Menyimpulkan hasil perkuliahan
2. memberikan motivasi
3. Refleksi hasil perkuliahan

Kegiatan tindak lanjut (10 menit)

Memberikan tugas dan latihan

Lembar Kegiatan Mahasiswa

Membuat kegiatan pembelajaran

Tujuan

Memberi contoh setiap jenis penilaian pembelajaran

Bahan dan Alat

Buku paket, kertas plano, spidol.

Uraian Materi

- Fungsi perencanaan, yang menunjukkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran hendaknya dapat mendorong guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang.
- Fungsi pelaksanaan, rencana pelaksanaan pembelajaran harus disusun secara sistemik dan sistematis, utuh dan menyeluruh, dengan beberapa kemungkinan penyesuaian dalam situasi pembelajaran yang aktual. Dengan demikian, rencana pelaksanaan pembelajaran berfungsi mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.

B. Prinsip Pengembangan RPP

Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan perhatian dan karakteristik peserta didik terhadap materi standar yang dijadikan bahan kajian. Peran guru sebagai motivator, dapat membangkitkan gairah dan nafsu belajar, serta mendorong peserta didik untuk belajar, dengan menggunakan berbagai variasi media, dan sumber belajar yang sesuai, serta menunjang pembentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Alur RPP



Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- Kompetensi yang dirumuskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus jelas, makin konkrit kompetensi makin mudah diamati, dan makin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran harus sederhana dan fleksibel, serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dan pembentukannya Perencanaan Pembelajaran
- Kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan.
- Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya.
- Harus ada koordinasi antar komponen pelaksana program di madrasah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (team teaching) atau dilaksanakan di luar kelas, agar tidak mengganggu jam-jam pelajaran yang lain

Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi garis besar (outline) apa yang akan dikerjakan oleh guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, baik untuk satu kali pertemuan maupun

a. Mengkaji Standar Kompetensi

1. urutan berdasarkan hierarki konsep disiplin ilmu dan/atau tingkat kesulitan materi, tidak harus selalu sesuai dengan urutan yang ada di SI;
2. keterkaitan antar standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran;
3. keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar antarmata pelajaran.

Mengkaji kompetensi dasar mata pelajaran dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- ### c. Mengidentifikasi Materi Pokok/Pembelajaran

1. potensi peserta didik;
2. relevansi dengan karakteristik daerah;
3. tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spritual peserta didik;
4. kebermanfaatan bagi peserta didik;
5. struktur keilmuan;
6. Aktualitas, kedalaman, dan keluasan materi pembelajaran;
7. relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan;
8. alokasi waktu

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi

e. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran :

- 90

2. Memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar
3. Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran
4. Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar peserta didik yaitu kegiatan siswa dan materi.

f. Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Indikator merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
2. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik, satuan pendidikan, dan potensi daerah
3. Digunakan sebagai dasar untuk menyusun alat penilaian.

Prinsip pengembangan indikator adalah Urgensi, Kontinuitas, Relevansi dan Kontekstual. Keseluruhan indikator dalam satu KD merupakan tanda-tanda, perilaku, dan lain-lain untuk pencapaian kompetensi yang merupakan kemampuan bersikap, berpikir, dan bertindak secara konsisten.

g. Menentukan Jenis Assessment

Assessment merupakan serangkaian kegiatan utk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan.

Penilaian dilakukan dengan menggunakan tes dan non tes dalam bentuk tertulis maupun lisan, pengamatan kinerja, sikap, penilaian hasil karya berupa proyek atau produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan assessment

- Untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik, yang dilakukan berdasarkan indikator
- Menggunakan acuan kriteria
- Menggunakan sistem penilaian berkelanjutan
- Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut
- Sesuai dengan pengalaman belajar yang ditempuh dalam kegiatan pembelajaran

h. Menentukan Alokasi Waktu

Penentuan alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar didasarkan pada jumlah minggu efektif dan alokasi waktu mata pelajaran per minggu dengan mempertimbangkan jumlah kompetensi dasar, keluasan, kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingan kompetensi dasar.

Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan waktu rerata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

i. Menentukan Sumber Belajar

Sumber belajar adalah rujukan, objek dan/atau bahan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa media cetak dan elektronik, nara sumber, serta lingkungan fisik, alam, sosial, dan budaya.

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar serta materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

Sebelum menyusun RPP seorang guru harus melakukan beberapa hal :

1. Melakukan pemetaan KD
2. Membuat silabus
3. Membuat RPP dan bahan ajar

Sebelum kita membahas cara membuat RPP ada baiknya kita diskusikan cara memetakan KD. Pemetaan KD dimaksudkan untuk mengatur, mengurutkan dan menyajikan Kompetensi Dasar-Kompetensi Dasar dalam standar isi, termasuk mengatur alokasi waktu. Pemetaan KD dilakukan dengan menganalisa KD-KD yang memiliki kesesuaian bahasan atau urutan KD yang pantas untuk di dahulukan di sampaikan kepada siswa. (Lihat contoh pemetaan KD Bahasa Indonesia)

Kolom Unit digunakan untuk memudahkan memetakan KD yang memiliki bahasan sama. Kolom KD berisi macam-macam Kompetensi Dasar yang memiliki aspek kebahasaan yang sama. KD-KD yang sama tersebut dialokasikan dengan waktu yang telah ditetapkan. Pemetaan KD juga bisa dilakukan pada mata pelajaran agama. (**Lihat contoh pemetaan KD Pendidikan Agama Islam**). Setelah dipetakan, KD-KD tersebut dijabarkan dalam silabus. Penjabaran KD dalam silabus dimaksudkan untuk memberikan arahan dalam proses pembelajaran. Penjabaran KD juga untuk memudahkan pembuatan RPP. Ada beberapa model/format silbus dan RPP yang biasa digunakan oleh para guru. Diantara format silabus yang sering digunakan oleh para guru adalah dalam lampiran.

Perbedaan Silabus dan RPP :

No	Komponen Silabus	Komponen RPP	Keterangan
1	Standar Kompetensi	Standar Kompetensi	Standar Kompetensi di silabus dan RPP sama
2	Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar	Untuk komponen KD di silabus dan RPP relative sama
3	Indikator	Indikator	Setiap KD yang ada di silabus dijabarkan dalam indikator pembelajaran yang akan diikuti oleh siswa. Masing-masing KD minimal memiliki dua KD yang harus

			dikuasai siswa. Indikator di Silabus dan RPP relative sama. Bedanya dalam RPP setelah komponen KD diikuti oleh aspek “Tujuan” pembela-jaran baru kemudian aspek “Indikator”. Dan dalam silabus tidak terdapat kolom Tujuan.
4	Materi Pokok/Pembelajaran	Materi Pokok/ Pembelajaran	Dalam silabus, materi pokok atau materi pembelajaran dituliskan hanya garis besar materi yang akan diberikan, tidak diperinci. Di dalam RPP materi pokok ditulis lebih terperinci dan kadang diletakkan setelah metode dan skenario pembelajaran.
5	Pengalaman belajar	Metode dan skenario pembelajaran	Dalam silabus pengalaman belajar berisi kegiatan yang dilakukan siswa ketika memahami atau menerima sebuah materi/KD. Dalam RPP, pengalaman belajar dijabarkan dalam metode dan skenario pembelajaran. Skenario Pembelajaran sendiri memiliki empat kolom : no, kegiatan, waktu dan metode. Dalam kolom kegiatan (di skenario pembelajaran) bisa dijadikan untuk beberapa kali pertemuan. Kolom kegiatan ini juga berisi beberapa kegiatan seperti pendahuluan : yaitu kegiatan guru dalam mengantarkan sebuah materi sebelum kepada materi pokok. Kegiatan inti : yaitu kegiatan pembelajaran siswa yang mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dalam memahami sebuah materi berdasarkan KD. Penutup : yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam merefleksikan kembali pengalaman belajar siswa sehingga siswa mampu

			menyimpulkan pengalaman belajarnya menjadi sebuah pemahaman baru terhadap sebuah materi atau KD.
6	Sumber belajar	Sumber belajar/media	Dalam silabus sumber belajar berada pada kolom yang paling akhir, setelah kolom alokasi waktu. Sementara di RPP media/sumber pembelajaran ditempatkan setelah materi pokok pembelajaran. Media atau sumber pembelajaran ini bisa diambil dari berbagai media yang bisa digunakan untuk menerangkan sebuah KD. Media sangat ditentukan oleh KD dan indikator yang telah ditetapkan.
7	Penilaian	Penilaian	Dalam silabus, kolom penilaian memiliki tiga sub kolom untuk : teknik (penilaian), bentuk instrument penilaian dan contoh instrumen penilaian. Teknik Penilaian berisi macam-macam model penilaian yang akan diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana siswa memahami sebuah materi berdasarkan KD. Contoh teknik penilaian yang sering digunakan adalah tes, portofolio dan sebagainya. Teknik penilaian akan sangat ditentukan oleh indikator dari KD, apakah indikator tersebut menitik beratkan pada aspek kognitif, psikomotor atau afektif. Dalam RPP penilaian sudah langsung dioperasionalkan. Bila teknik penilaian yang akan digunakan adalah tes tulis, maka dalam RPP harus dituliskan pertanyaan yang harus dijawab siswa. Bila penilaian tersebut akan menyoroti aspek afektif atau sikap

			<p>siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran maka teknik yang digunakan biasanya pengamatan terhadap siswa atas sebuah tugas lapangan yang diberikan.</p> <p>Bentuk instrument penilaian : merupakan penjabaran teknik penilaian. Dari teknik penilaian tes dijabarkan menjadi tes tulis atau tes lisan. Teknik por-tofolio bisa dijabarkan dalam bentuk unjuk kerja, penugasan dan sebagainya.</p> <p>Contoh instrument : merupakan operasional dari bentuk instrument. Seperti bentuk instrumennya adalah tes tulis, maka di contoh instrument dituliskan bentuk pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa.</p>
8	Alokasi waktu	Alokasi waktu	<p>Baik dalam silabus atau RPP dicantumkan alokasi waktu untuk memberikan tenggang waktu yang diberikan. Satu KD atau lebih bisa dialokasikan sesuai dengan kebutuhan. Alokasi waktu juga ditentukan berdasarkan jumlah minggu atau hari efektif dan jam pelajaran yang diberikan.</p>

Format RPP yang lebih simple (sederhana). Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan bisa dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang mengantarkan kepada materi sebagai motivasi untuk siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Kegiatan pendahuluan ini hanya menghabiskan waktu lima menit dengan aspek life skill yang dikembangkan adalah thinking skill. Pertanyaan-pertanyaan pendahuluan dimaksudkan untuk merangsang siswa berfikir, itulah aspek life skill yang diharapkan dari kegiatan pendahuluan.

Aspek life skill yang dikembangkan dalam kegiatan inti adalah process skill, analisis skill. Strategi pembelajaran berbasis kepada siswa. Karena itu kegiatan inti pun lebih menekankan pada kemampuan mengikuti, membuat, meneliti sebuah proses dalam menerangkan KD dan kemampuan menganalisis sebuah materi.

Contoh RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

SATUAN PENDIDIKAN : MI

MATA PELAJARAN : Pendidikan Agama Islam (Aspek AQIDAH)

KELAS/SEMESTER : X/GASAL

ALOKASI WAKTU : 1 x 25 menit

Standar Kompetensi : 4.

Kompetensi Dasar Menyebutkan sifat Allah dalam Asma'ul Husna

4.2 Menjelaskan 10 sifat Allah dalam Asma'ul Husna dan mampu menjelaskan mencerminkan keimanan Asma'ul Husna

Indikator

- 4.2.1 Menyebutkan 10 sifat Allah dalam Asma>'ul H}usna>
4.2.2 Menjelaskan makna 10 sifat Allah dalam Asma>'ul H}usna>
Allah dalam Asma>'ulampu menerapkan perilaku yan

Tujuan pembelajaran:

- 4.2.1 Siswa dapat Menyebutkan 10 sifat Allah dalam Asma>ul H}usna>
- 4.2.2 Siswa dapat Menjelaskan makna 10 sifat Allah dalam Asma>ul H}usna>

Waktu

2 x 45 menit

Materi Pokok

1. Hakekat iman kepada Allah
2. 10 sifat Allah dalam Asma>'ul H}usna>
3. Perilaku orang yang beriman terhadap 10 sifat Allah dalam Asma>'ul H}usna>

Kegiatan Pembelajaran

Waktu	Langkah pembelajaran	Metode	Bahan
<p>3'</p> <p>2'</p> <p>5'</p> <p>5'</p>	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam, Doa, Absensi dan Tadarus 2. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai. 3. Appersepsi dengan mengkaitkan materi perilaku ikhlas dengan materi 10 sifat Allah dalam Asma>'ul H}usna> 4. Guru memotivasi siswa melalui Tanya jawab tentang pengalaman keimanan mereka kepada Allah SWT: Aktivitas ibadah apa yang sering Anda lakukan dalam kehidupan sehari-hari? Mengapa Anda melakukannya? 5. Guru dan siswa-siswi mendiskusikan pengalaman keimanan, sehingga dapat menggiring pemahaman hakikat iman kepada Allah SWT yang tercermin dalam Asma>'ul H}usna>. 	<p>Presentasi</p> <p>Presentasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Diskusi</p>	<p>Slide powerpoint 2 - 3</p> <p>Uraian Materi-1</p> <p>Uraian Materi-1</p>
<p>1'</p> <p>2'</p>	<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa-siswi dibagi ke dalam 10 kelompok. 2. Masing-masing wakil kelompok mengambil kartu yang berisi 1 (satu) nama Allah dalam Asma>'ul H}usna> 3. Masing-masing kelompok mendiskusikan: makna, dalil 'aqli, contoh-contoh, dan dalil naqli dari 1 (satu) Asma>'ul H}usna> yang didapatkan. (ar-Rah}ma>n, ar-Rah}i>m, al-Quddu>s, as-Sala>m, al-Mu'min, al-'Adlu, 	<p>Presentasi</p>	<p>Lembar Media 2 (Kartu)</p> <p>LK-1 dan Uraian Materi-</p>

<p>12'</p> <p>10 x 3'</p>	<p>al-Ghaffa>r, al-H}aki>m, al-Ma>lik, dan al-H}asi>b)</p> <p>4. Setelah selesai berdiskusi dengan anggota kelompok masing-masing, salah satu wakil kelompok menyajikan hasil diskusi secara bergiliran.</p>	<p>Diskusi kelompok</p> <p>Presentasi</p>	<p>2</p> <p>Spidol</p> <p>White Board</p>
<p>3'</p>	<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyajikan penguatan tentang 10 Asma>'ul H}usna> 2. Siswa-siswi diberi kesempatan untuk memberi tanggapan atau menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang 10 Asma>'ul H}usna>Siswa-siswi dan guru merefleksikan dari pemahaman iman kepada Allah melalui 10 Asma>'ul H}usna> yang telah dibahas bersama 3. Refleksi tentang 10 Asma>'ul H}usna> 4. Doa dan salam 	<p>Presentasi</p>	<p>Slide powerpoint</p> <p>11 - 20</p> <p>Lembar Penilaian 2</p>

2'	<p>Kegiatan Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru meminta siswa-siswi menulis kaligrafi Asma>'ul H}usna>, masing-masing siswa-siswi membuat 1 (satu) Asma>'ul H}usna> sesuai dengan fokus yang dibahas dalam kelompok dan hasilnya dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Guru meminta siswa-siswi membaca uraian materi 3 dan 4 untuk pembelajaran berikutnya 	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p>	<p>LK-2</p> <p>Uraian Materi 3 dan 4</p>

Media Pembelajaran

1. Slide Power point
2. Shord Card
3. CD Quantum Dzikir Asmaul Husnah

Sumber Belajar

1. Buku teks pembelajaran
2. Abu Abdurrahman Al-Mubarakfury. 2008, *Mukzizat Asmaul Husna*. Yogyakarta: Pustaka Marwa
3. Al-Asyqar Sulaeman Umar. 2004, *Al-Asma>'ul Husna>*. Penerjemah Syamsuddin TU dan Hasan Suraedi. Jakarta: Qisthi Press
4. H. Saefuddin Aman.. 2008. *Quantum Zikir, Teknik Menghadirkan Keajaiban*. Jakarta: Al Mawardi Prima
5. Mahmudin. 2008, *Rahasia di Balik Asmaul Husna*. Yogyakarta: Mutiara Media

Penilaian

1. Test Tulis

Tes tulis ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa-siswi dalam memahami materi iman kepada Allah melalui 10 Asma>'ul H}usna>, dengan format penilaian multiple choise dan essay sebagai berikut:

2. Penilaian Kinerja (*Performance*)

Penilaian diarahkan pada:

1. kemampuan mengemukakan pendapat,
2. kemampuan bekerjasama,
3. partisipasi dalam diskusi, dan
4. kemampuan menanggapi masalah.

3.Portofolio

Penilaian ini ditujukan untuk mengukur kemampuan kreatifitas siswa-siswi di bidang seni kaligrafi.

4. Sikap

Agar dapat melakukan penilaian sikap yang tercermin dari keimanan siswa-siswi terhadap sifat-sifat Allah dalam 10 Asma'ul Husna, setiap siswa dinilai oleh *dirinya sendiri, teman sejawat, dan orang tua*.

Penentuan Penilaian Akhir

$$\text{Total Skor Akhir} = \frac{(\text{ST } 30) + (\text{SK } 20) + (\text{SP } 20) + (\text{SS } 30)}{100} = \dots\dots\dots$$

ST = Skor Tes Tulis

SK = Skor Kinerja (performance)

SP = Skor Portofolio

SS = Skor Sikap

Rangkuman

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berfungsi mengefektifkan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang direncanakan.
3. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran, antara lain: (1) kompetensi yang dirumuskan jelas, (2) sederhana dan fleksibel, (3) kegiatan harus menunjang, dan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan diwujudkan, (4) utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya, (5) ada koordinasi antar komponen pelaksana program di madrasah.

4. Langkah-langkah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, sama dengan langkah-langkah penyusunan silabus hanya ditambah dengan langkah-langkah pembelajaran, yaitu kegiatan awal/kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup/kegiatan akhir.

Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2008. Pengembangan rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Madjid, Abdul. 2007. Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Suatu Panduan Praktis. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2007. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Dasar Pemahaman dan Pengembangan: Pedoman bagi Pengelola Lembaga Pendidikan, Pengawas Sekolah, Kepala Sekolah, Komite Sekolah, Dewan Sekolah, dan Guru. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasar. 2006. Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontektual Berdasarkan ISKO 2006: Panduan Praktis Mengembangkan Indikator, Materi, Kegiatan, Penilaian, Silabus, dan RPP. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Kompetensi
- Permendiknas No. 24 tahun 2006 tentang Penerapan Standar Isi dan Kompetensi
- Hamalik, Oemar. 2008. Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soehendro, Bambang. 2006. Pengembangan Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas